
DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR S
24 SEITEN TIPS
SEGA PRO
DEZEMBER 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 14
DIE WINTERKNALLER:
STREET FIGHTER II
COSMIC SPACEHEAD
SONIC CD
GODS
€ 1.00
STAR WARS KOMPLETTLÖSUNG
Märchenhaftes Morgenland
ALADDIN
verzaubert alle
In diesem Heft:
Spiderman X-Men
PGA Tour Golf
Winter Olympics
und viele andere
Sunsofts Megastar im Anflug:
Freche Fledermaus
greift nach den Sternen
Manege frei für
AERO THE ACRO·BAT
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

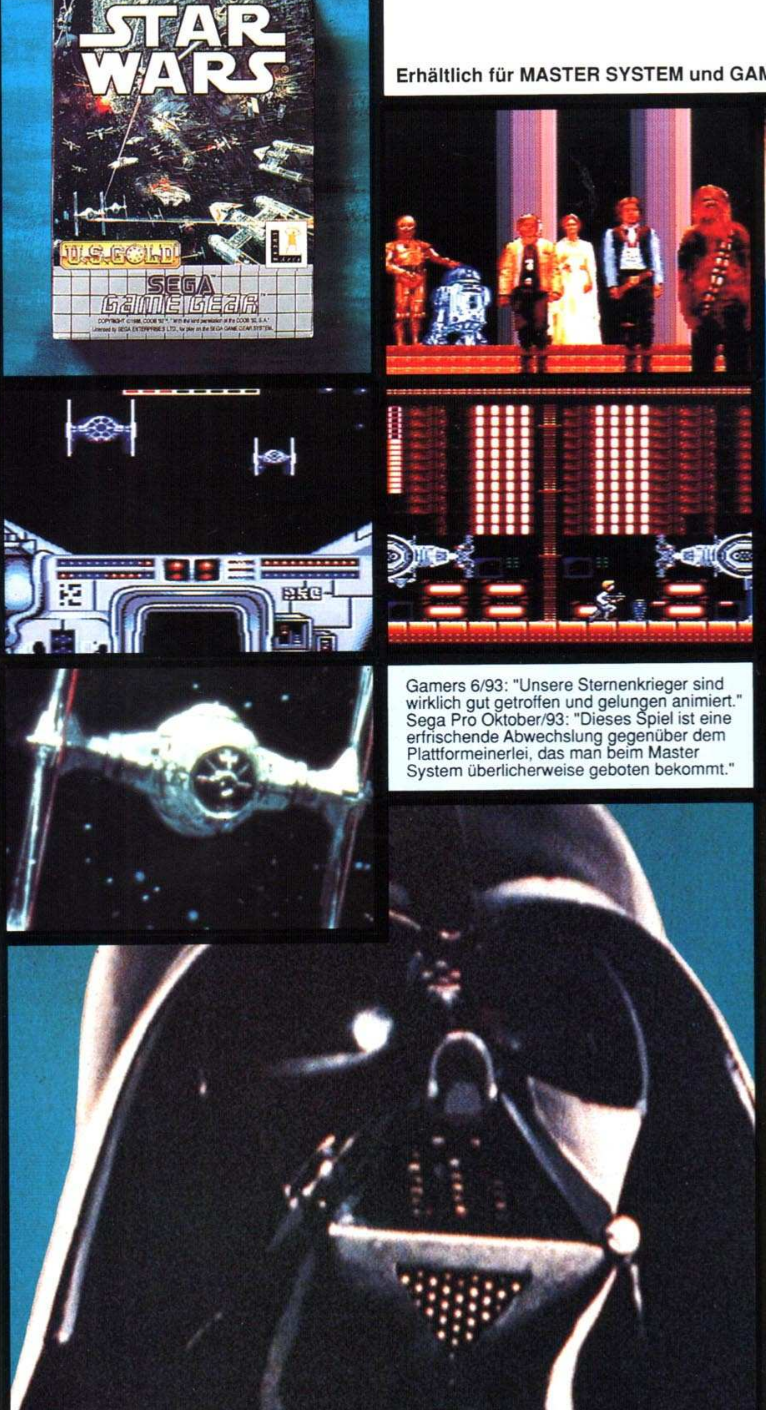
Nur wer die Wege der Macht kennt,

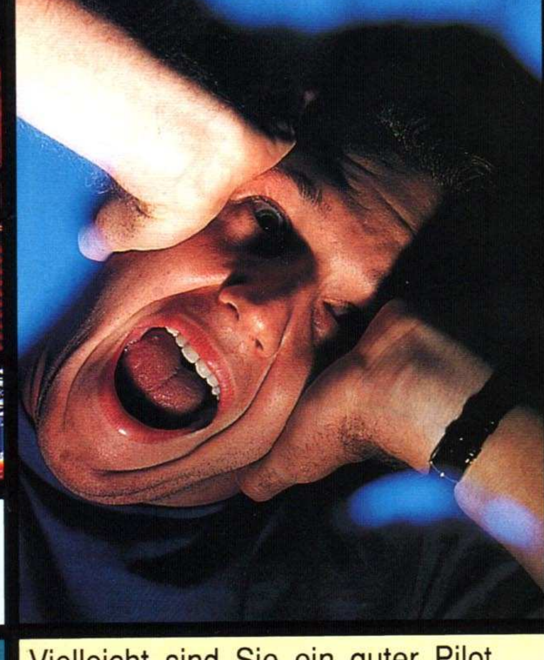
SEGA™

hat eine Chance...



Erhältlich für MASTER SYSTEM und GAME GEAR

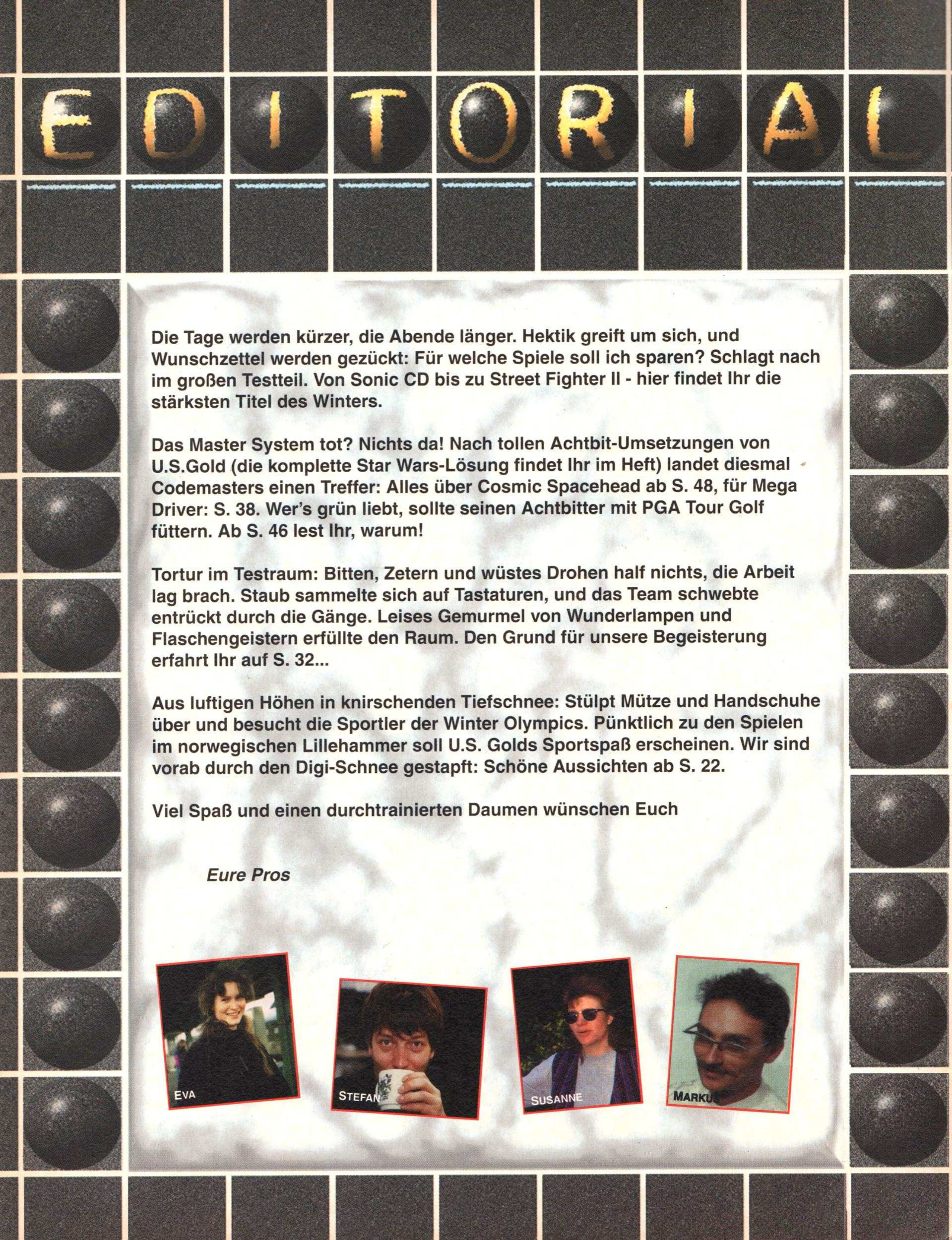




Vielleicht sind Sie ein guter Pilot ... vielleicht können Sie auch gut mit einem Laserschwert umgehen – aber ohne die **MACHT** können Sie Darth Vader nicht entgegentreten! Mit Obi-Wan Kenobi, R2 D2, 3-PiO und Han Solo an Ihrer Seite, versuchen Sie, Prinzessin Leia zu retten. Nur die Zerstörung des Todessterns macht Ihr Abenteuer komplett. In **STAR WARS** übernehmen Sie die Hauptrolle, je nach Situation als Luke Skywalker, Han Solo oder Leia. Ein großer Film – ein großes Ziel, jetzt auf Ihrem Master System oder Game Gear. Und: "Möge die Macht mit Euch sein!"



U.S. Gold-Repräsentanz in Deutschland: Selling Points GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.



EDITORIAL

Die Tage werden kürzer, die Abende länger. Hektik greift um sich, und Wunschzettel werden gezückt: Für welche Spiele soll ich sparen? Schlagt nach im großen Testteil. Von Sonic CD bis zu Street Fighter II - hier findet Ihr die stärksten Titel des Winters.

Das Master System tot? Nichts da! Nach tollen Achtbit-Umsetzungen von U.S.Gold (die komplette Star Wars-Lösung findet Ihr im Heft) landet diesmal Codemasters einen Treffer: Alles über Cosmic Spacehead ab S. 48, für Mega Driver: S. 38. Wer's grün liebt, sollte seinen Achtbitter mit PGA Tour Golf füttern. Ab S. 46 lest Ihr, warum!

Tortur im Testraum: Bitten, Zetern und wüstes Drohen half nichts, die Arbeit lag brach. Staub sammelte sich auf Tastaturen, und das Team schwebte entrückt durch die Gänge. Leises Gemurmel von Wunderlampen und Flaschengeistern erfüllte den Raum. Den Grund für unsere Begeisterung erfahrt Ihr auf S. 32...

Aus luftigen Höhen in knirschenden Tiefschnee: Stülpt Mütze und Handschuhe über und besucht die Sportler der Winter Olympics. Pünktlich zu den Spielen im norwegischen Lillehammer soll U.S. Golds Sportspaß erscheinen. Wir sind vorab durch den Digi-Schnee gestapft: Schöne Aussichten ab S. 22.

Viel Spaß und einen durchtrainierten Daumen wünschen Euch

Eure Pros

EVA

STEFAN

SUSANNE

MARKUS



DEZEMBER 1993
AUSGABE 14
2. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM

HERAUSGEBER
Richard Monteiro
(v.i.s.d.p.)

CHEFREDAKTION
Eva Hoogh (ev)

REDAKTION
Markus Matejka (mm)
Susanne Rieger (susa)
Stefan Schachler (st)

REDAKTIONSASSISTENZ
Claudia Niermann

JAPAN-KORRESPONDENTEN
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

LAYOUT
Alan Russell
Simon Christopher
Colin Nightingale

TITEL
Areo the Acro-Bat-Artwork
© Sunsoft 1993

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

MITARBEITER
Gordon Wilson
Martin Ollman

EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:
Markus Scheer
Damian Butt und ihre Teams

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

INHALT



SONIC CD 42
Der blaue Igel ist zu neuen Abenteuern bereit - dreister denn je!



SPIDERMAN X-MEN 50
Meßt Euch mit den Supermännern...



PGA TOUR GOLF 46, 51
Mit den Profis auf dem weiten Grün. Golf ist in!



COSMIC SPACEHEAD 52
Interaktives Spiel auf dem Game Gear mit Cosmic Spacehead. Entdeckt mit ihm die Erde(!!)



REVIEW INDEX









NEWS

IT'S A SONY

Wenn es nach dem Techno-Giganten geht, wird man diesen Ausruf immer öfter auch mit Spielen in Verbindung bringen. Wie wir berichtet hatten, kaufte Sony vor einigen Monaten die Softwareschmiede Psygnosis und hat seine Spielepläne seither ausgeweitet. Weniger bekannt dürfte sein, daß der Konzern schon vor Jahren erste Gehversuche in Richtung Softwareregal unternommen hat.

In den frühen achtziger Jahren gab es erste Sony-Titel für den japanischen MSX-PC. Der Achtbitrechner setzte sich allerdings nicht durch und verschwand bald mangels Masse. Fortan hielt Sony sich softwaremäßig bedeckt, aber auf dem Laufenden. Vor drei Jahren gründete man schließlich eine eigene Entwicklungsabteilung für Videospiele.

Seither hat Sony Rage, Sensible Software, Delphine und Psygnosis unter seine Fittiche genommen. Sie alle entwickeln unter strenger Geheimhaltung Sony-Titel für das nächste Jahr. Schließlich hat der Riese sich vorgenommen, auch bei den Spielen zu den ganz Großen zu zählen. Mit den Film- und Musikfachleuten im Rücken ist man zuversichtlich, der Unterhaltungskonzern schlechthin zu werden.

Ob andere Allroundtalente wie Virgin sich das ohne Weiteres gefallen lassen, sei dahingestellt. Fest steht, daß Sony einige Film- und Popstar-Lizenzen im Schrank und in Arbeit hat - über Last Action Hero und Cliffhanger berichteten wir ja schon. Hier erfahrt Ihr mehr über die nächsten drei Titel, die Euch demnächst beschert werden. Der Härtetest folgt alsbald!

SCHÖNER SCHALTEN

Sony bastelt eifrig an seinem ersten Handheld-Titel, einem Denkspiel für das Game Gear. In Gear Works spielt Ihr einen Uhrmacher, der zwölf Weltwunder in Ziffernblätter einarbeiten muß. Ihr habt zahllose Rädchen zur Verfügung und müßt sie nur zu einem riesengroßem Meisterwerk verbinden. Da jedes Rädchen sich von den anderen unterscheidet, könnt Ihr Euch den Umfang der erforderlichen Rätselei vorstellen. Damit Ihr es noch schwerer habt, tauchen ab und zu Störenfriede auf, die Eure Rädchen einrosten lassen oder Häkchen abbrechen. Ihr könnt die Poffins zwar beseitigen, doch tauchen sie in späteren Leveln immer wieder auf. Chaos und Verzweiflung sollen noch in diesem Jahr über die Game Gear-Besitzer hereinbrechen!

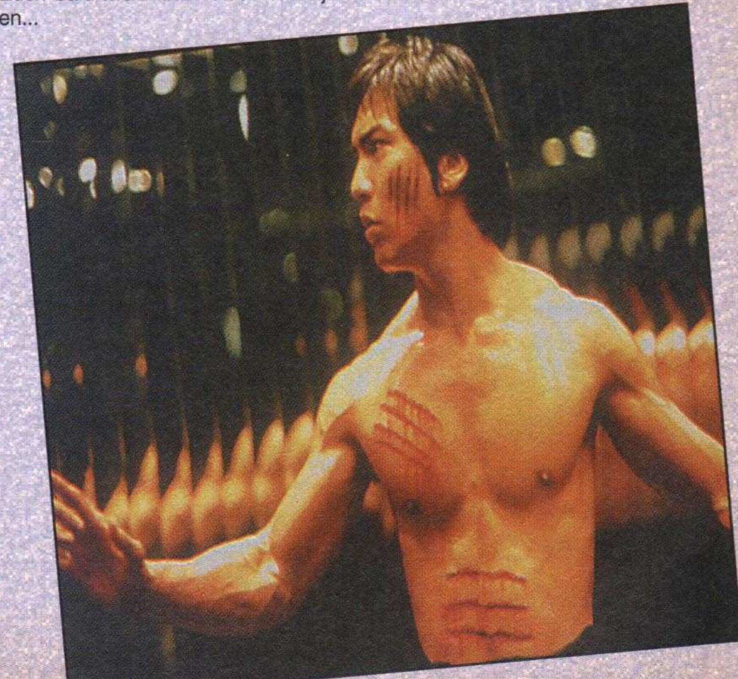


DRAGON'S EYE

Nein, nicht von Shanghai, der Mah-Jongg-Variante, ist die Rede, sondern vom "Drachen" Bruce Lee. Mehr als zwanzig Jahre nach seinem Tod lebt der Ruhm des Kampfsport-Idols weiter. Lee, so scheint's, ist beliebter denn je. Eigentlich verwunderlich, daß er noch in keinem Spiel verewigt wurde.

Virgin freute sich darüber und sicherte die Rechte an einem Spiel zum Altmeister. Dragon wird parallel zur Verfilmung von Lees Lebensgeschichte entwickelt. Das Spiel wird Kampfduelle ähnlich wie in Street Fighter bieten. Als Bruce müßt Ihr nacheinander 12 Gegner auf die Reismatte legen, oder nicht ganz: Bis zu drei Kämpfer dürfen sich gleichzeitig in der Arena tummeln. Da dürfen Lees alte Intimfeinde die Sun Brothers und der Oriental Fan Fighter nicht fehlen.

Nicht weniger als 36 Spezialbewegungen soll jede Figur ausführen können. Projektleiter Peter Hickman ist zuversichtlich, daß Dragon das Mega Drive bis an seine Grenzen ausnutzen wird. Es soll bisherige Kampfspiele nicht nur vom Umfang her in den Schatten stellen, sondern auch noch gebremst werden: Angeblich faucht der Drachen viel zu schnell! Eine weitere Besonderheit: Die Programmierer versuchen, 30 MBit an Daten auf 16 MBit zu komprimieren, damit das Modulformat nicht gesprengt wird. Wir können Euch bald mehr über diesen Frühjahrstitel verraten...



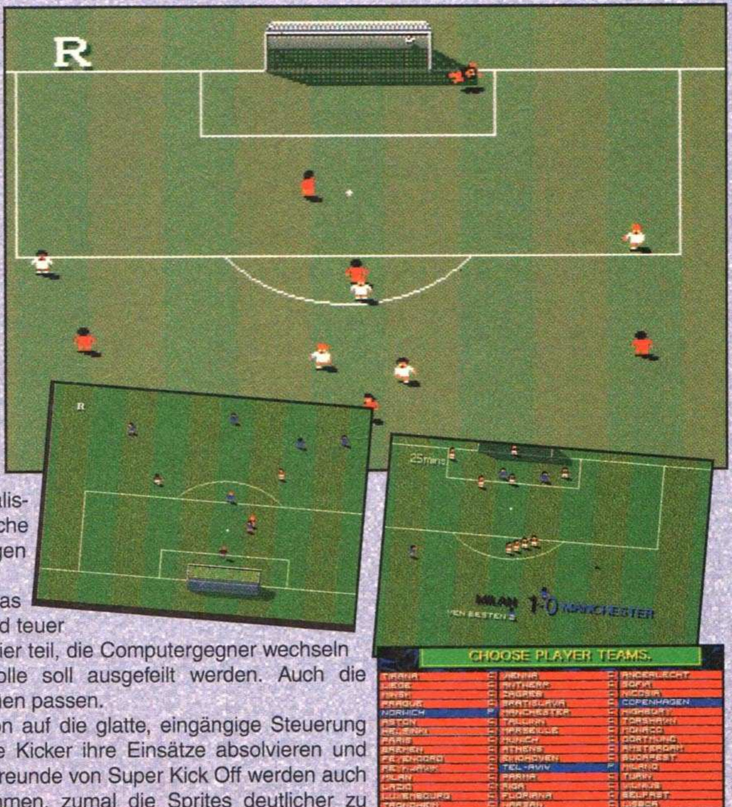
PIRAT AM HAKEN



Schon seit Monaten ist Hook als Importspiel erhältlich, doch Sony hat sich bis jetzt mit der offiziellen Einführung geziert. Ihr erinnert Euch: Frei nach dem Film mit Robin Williams (als behäbiger Peter Pan) und Dustin Hoffmann (als raffzähnig grinsender Käpt'n Hook) verläuft auch hier die Geschichte. Peter Pan ist erwachsen geworden, heißt jetzt Peter Banning und hat eine Familie gegründet. Doch das Schicksal in Form von Käpt'n Hook läßt ihn nicht aus der Eisenklaue. Hook entführt Peters Kinder. Der muß seine Identität eingestehen und schnell ins Nimmerland fliegen. Dort muß er seine Freunde wieder für sich gewinnen - die Kinder erkennen ihn zunächst nicht - und Tochter sowie Sohnemann zurückbekommen.

Das Spiel zum Film ist, man ahnt es, ein Geschicklichkeitstest. Wenig neue Elemente, dafür atemberaubende Grafik bietet der Pixel-Pan. Beide 16bit-Ausgaben sollen übrigens identisch sein. Während die Mega Drive- und Mega-CD-Versionen gesichert sind, bleibt noch unklar, ob die Achtbit-Fassungen überhaupt veröffentlicht werden.

ANSTOß GENOMMEN



König Fußball regiert wieder einmal die Welt, und die Softwarehäuser überbieten sich gegenseitig mit hyperrealistischen Simulationen. Da darf auch Sony nicht fehlen. Rechtzeitig zur Weltmeisterschaft reiht sein Sensible Soccer sich in die Warteschleife zum Test ein. Hauptkonkurrent International Soccer von EA fest im Auge, will man sich selbst übertreffen und das Spiel aller Spiele veröffentlichen.

Sensible Soccer wird mit einer abgewandelten Vogelspersektive ähnlich der von J League Pro Striker aufwarten. Die Spielersprites sollen allerdings im Verhältnis zum Spielfeld realistische Größe bekommen. Dadurch werden sie kleiner, aber das Gesamtbild wirkt jetzt schon recht realistisch. Jeder Sportler hat zahlreiche Animationen für bestimmte Bewegungen und Pässe.

Sonst bietet das Spiel alles, was einem heute beim Pixelfußball lieb und teuer ist: 64 Spieler nehmen an einem Turnier teil, die Computergegner wechseln wie das Wetter, und die Ballkontrolle soll ausgefeilt werden. Auch die Farbgebung soll bis aufs Trikottüpfelchen passen.

Besonders stolz ist man jetzt schon auf die glatte, eingängige Steuerung und die Geschwindigkeit, mit der die Kicker ihre Einsätze absolvieren und tolle Kunststücke vorführen können. Freunde von Super Kick Off werden auch mit dieser Steuerung prima klarkommen, zumal die Sprites deutlicher zu erkennen und leichter zu lenken sind. Daß auch die Zuschauer kräftig jubeln werden, sollte selbstverständlich sein!

GIB' GAS, ICH WILL SPAß!

Obwohl Bubsy the Bobcat gerade ein breites Grinsen auf die Gesichter zaubert, will Accolade sich nicht auf dem prall gefüllten Wollkorb ausruhen, sondern wieder einmal für quietschende Reifen auf den Konsolen sorgen. Gerade hat man sich die Lizenz der Speed Racers gesichert. Diese sind offenbar die zur Zeit beliebtesten Kindercomics in den USA. Als Erstes wird The Challenge of Racer X für das Mega Drive entwickelt. Darin übernehmt Ihr die Rolle des mutigen Teenies Speed Racer, der sich mit gemeinen Gegnern wie Captain Terror - der Name ist Programm - Snake Oiler und der Attentäter-Gang herumplagen darf. Am gefürchtetsten ist aber der große Unbekannte, eben Racer X, von dem niemand Genaueres weiß.



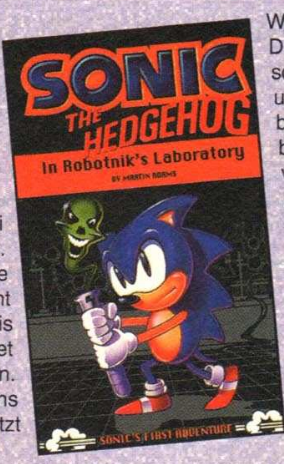
Jedes Rennen basiert auf einer Comicfolge. Angeblich sollen mehr als 40 Millionen Amerikaner die Serie kennen und lieben. Ob Millionen Amis irren können, werden wir erst spät im nächsten Jahr feststellen können. Vorher gibt's aber einen großen Vorabbericht!

COSMIC AGAIN

Verzückung in der Redaktion, Entrückung auch auf der ECTS. Prominente Gäste der Londoner Herbstmesse bewunderten Cosmic Spaceheads Eskapaden: Abba-Revivalgruppe Björn Again war hin und weg vom abgespaceten Adventure. Eigentlich waren die vier - auf unserem Bild in voller Montur zu bewundern - zu einer Aufnahme angereist, doch das Kamerateam mußte sie mehr oder weniger gewaltsam von Codemasters' Cosmic-Stand wegreißen!

UND ABENDS WIEDER SONIC

Die englischen Kids haben's gut, ihre Geldbeutel weniger. Zahllose Merchandising-Produkte hat es für Sonic schon gegeben, und auch den Comic zum Igel kennt man hierzulande schon. Jetzt will man das Kulturniveau der Nation anheben: Sonic the Hedgehog in Robotnik's Laboratory soll die Jüngsten zum Lesen animieren. Kurz darauf soll auch Sonic the Hedgehog in The Fourth Dimension bei Virgin erscheinen. Bei Erfolg soll die Serie ausgedehnt werden. Der Preis soll umgerechnet unter DM 13 liegen. Ob die Bücher ins Deutsche übersetzt werden, ist fraglich.



Kleiner Tip: Wer's noch cooler mag und Comics verschlingt, sollte sich Virgins Judge-Dredd-Bücher aus England mitbringen lassen. Den Straßenrichter gibt's bei uns schon in zahlreichen Comicbänden.

NOCH MEHR STREET FIGHTER?

Wie? Wo? Noch eine SFII-Ausgabe? Die Mega Drive-Version ist kaum in den Läden, da gehen schon Gerüchte über eine weitere Variante um. Capcom soll an der fünften SF-Folge basteln. Im Super Street Fighter II sollen alle bekannten Kämpfer auftreten und dazu noch vier neue! Dies sind die Typen, die noch mehr Spannung ins Turnier hineinbringen sollen: Dee Jay, ein Preiskämpfer aus Jamaika, Thunder Hawk, ein amerikanischer Ringer, Feilong, der chinesische Kampfkünstler, und Cammy, eine britische Spezialagentin!

Den altbekannten Figuren werden weitere Bewegungen spendiert, und besonderer Sound soll für völlig realistische Ringgeräusche sorgen. Das Ganze soll erst in der Spielhalle starten, aber dabei wird es mit Sicherheit nicht bleiben. In der Zwischenzeit könnt Ihr Euch mit den offiziellen Merchandising-Produkten trösten, die es jetzt beim Spielehändler gibt.

FLASHBACK

WETTBEWERB
AUGUST-AUSGABE

LÖSUNG: ROTOSCOPING-GRAFIK
JE EINE FLASHBACK-CD GEWINNT:

Sigmar Hufnagel, Bremerhaven; Mauro Miotto, Bremen; Daniel Niedermayer, Loxstedt-Nesse; Joe Seiter, Esslingen; Maik Steinicke, Strausberg; Dominic Kabath, Herten; Jörg Stielav, Schöningen; Ingo Jenning, Dresden; Nico Noppenberger, Neustadt/Weinstr.; Antonio Schäfer, Kassel; Martin Raidelet, Lebach; Michael Zeich, Minden; Thorsten Wick, Salzgitter; Oliver Rühl, Heusenstamm; Christian Breiter, Hamm; Wilfried Möhring, Neusäß; Christian Auster, Bochum; Daniel Haslerok, Zwickau; Nils Weber, Westfalica; Benjamin Gros, Lemberg; Lars Horn, Spremberg; Reni Herzig, Lehnin; Axel Dill, Löttingen; Andreas Grobrecht, Uslar; Nico Steckelberg, Nachrodt-Wiblingwerde; Udo Thäster, Köln; Karl-Heinz v. Hofe, Iserlohn; Daniel Harms, Hamburg; Udo Bodendiek, Hamburg; Marcel Krapohl, Mönchengladbach; Torben Schütte, Ganderkesse; Dennis Klimek, Ahrensburg; Michael Nowak, Eching; Sebastian Schepper, Bühlertal; Heike Unger, Drogmitz/Thüringen; Patrick Reutt, Baden/Austria; Stefan Monz, Merchweiler; Danny Schulz, Bledecke; Helga Gottshow, Bergheim; Ernst Naschnenweng, Wien; Patrick Pasqualotto, Rielasingen; Tobias Hilscher, Pansdorf; A. Wojzik, Fürstenwalde; Sebastian Gouder, Aachen; Alexander Wentzel, Kreuztal; Lars Enderlein, Dresden; Mathias Weiß, Saalfeld;Thomas Braun, Bamberg; Björn Crener, Eschweiler; Till Brandt, Liebenau.

Herzlichen Glückwunsch!

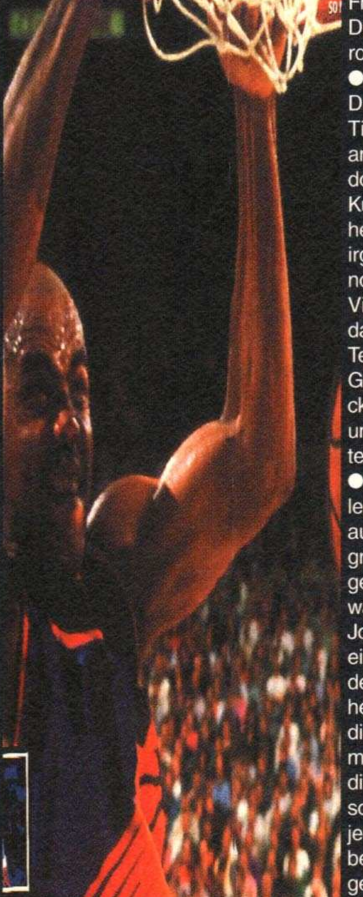


● Zum Jahreswechsel steht CD-Fans eine schöne Überraschung ins Haus: Virgin ergänzt das Action-Adventure Another World durch eine weitere Geschichte und preßt beide auf den Silberling. Gefilmte Szenen sollen das CD-Erlebnis noch verschönern, Zooms und Rotationen geben den Spielen eine weitere Dimension. Ein Grund mehr, sich das Mega-CD zuzulegen? Bald werden wir's sehen.

● Noch einmal Virgin: Das flotte Fire&Ice sorgte letztes Jahr auf dem Amiga für Aufsehen. Virgin setzt das Jump&Run auf alle Formate um. Zur Zeit hat jede Version 30 Level, Tendenz steigend. Vielleicht erwartet uns im Frühjahr dann das Über-Spiel?

● Accolade, sportlich: Für sein nächstes Basketballspiel hat das Softwarehaus US-Star Charles Barkley unter Vertrag genommen. Barkley soll an der Spielentwicklung beteiligt sein, doch inwieweit er einbezogen wird, ist unbekannt. Einwurf soll im Frühjahr sein.

Was EA kann, bringen wir schon lange, meint Accolade, und startet, ebenfalls im Frühjahr, mit Mike Ditka durch. Der ist Spiele gewöhnt und dürfte routinierte Gastauftritte geben.



● Flippern soll kein Sport sein? Das sehen naßgeschwitzte Tiltfans mit zitterndem Daumen anders. Weniger anstrengend, doch ebenso spaßig soll die Kugelschieberei auch vor dem heimischen Bildschirm sein, doch irgendwie sprang der Funke bei noch keinem Spiel richtig über. Vielleicht ändert Pinball Wizard das bald. Domarks hauseigenes Team Kremlin hat nur für das Game Gear fünf Flipper entwickelt. Jeder wird Bonusrunden und viele Zwischenspiele enthalten.

● Electronic Arts ist für seine vielen guten Spiele bekannt, doch auch für seine oft unergründlichen Wege. Zur Zeit wird gerätselt, warum der Softwareriese seine Sporthits wie John Madden (Frage: Gibt es eine Ausgabe der SegaPro, in der uns John nicht irgendwo heimsucht?) aufpeppen und in die Spielhallen schicken will. Da man in England erklärtermaßen die älteren Spieler im Auge hat, sollen die Automaten nicht in jeder x-beliebigen, sondern nur in bestimmten Spielhallen aufgestellt werden.

Wenn es um Geschwindigkeit geht, sind Wiz 'n' Liz einsame Spitze.

Sie sind die besten Zauberer des Planeten Pum. Ihre Zaubersprüche lassen jeden anderen Zauberer vor Neid erblassen, und ihre riesige Sammlung zahmer Kaninchen ist legendär.

Doch plötzlich ist alles wie verhext. Ein falsch rum aufgesagter Zauberspruch hat die geliebten Kaninchen laufen lassen, und dies ist der Anfang zu einem Rennen gegen die Zeit.

Explodierende Kaninchen, ein verrückter Kessel, Hunderte von Zaubersprüchen und superschnelle Action werden dafür sorgen, daß Wiz 'n' Liz mit der verrückten Kaninchenjagd den Computer zur Heißglut bringen.

Jetzt zu kriegen auf dem Amiga und Megadrive — wenn Ihr schnell genug seid!

Das 2-Spieler-Spiel ist alles, was das rucklige, hopplige Kopf-an-Kopf-Rennen auf dem Sonic 2 hätte sein sollen. MEGA

Fantastisch schnell, selten so gelacht.

MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

So was Schnelles gab's seit der Vorpubertät nicht.

DOMINIK DIAMOND, SMASH HITS







NEUES AUS JAPAN



PRO DATEN

MEGA DRIVE

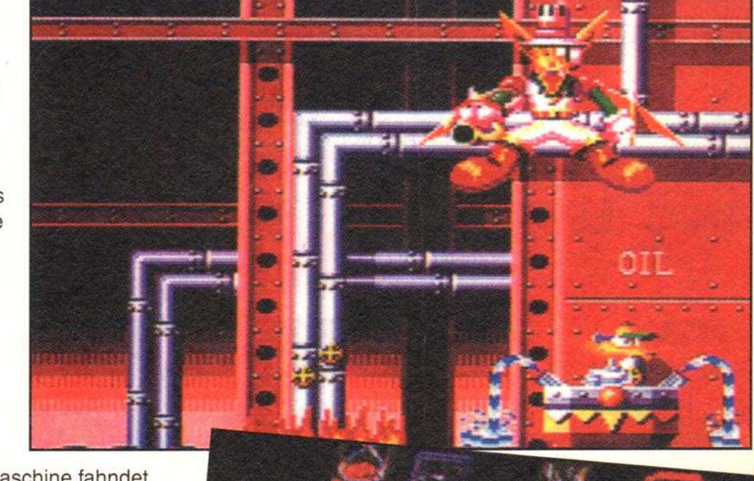
DEZEMBER		
BURNING FIST	SEGA	CD
PHANTASY STAR IV	SEGA	24Mbit
AX 101	SEGA	16Mbit
VAMPIRE KILLER	KONAMI	8Mbit
PSYCHIC DETECTIVE	M/NET	CD
SONIC SPINBALL	SEGA	8Mbit
JANUAR		
SISTER SONIC	SEGA	8Mbit
POWER DRIFT	DENPA	CD
BATTLE FANTASY	M/NET	CD
FEBRUAR		
AIR MANAGEMENT II	SEGA	8Mbit
NOBUNAGA	KOEI	4Mbit

GAME GEAR

DEZEMBER		
PUYO PUYO 2	SEGA	2Mbit
FACEBALL	RH	2Mbit
ALADDIN	SEGA	4Mbit
JANUAR		
YOUNG INDIANA	SEGA	2Mbit
DAFFY DUCK	SEGA	4Mbit
FEBRUAR		
ALADDIN	SEGA	4Mbit
SONIC DRIFT	SEGA	4Mbit
BATTLETOADS	TW	2Mbit
SCRATCH GOLF	SIMMS	2Mbit

EINZIG UNTER DEN CLONES

Unsere fleißigen Japan-Korrespondenten haben etwas Einzigartiges für Euch ausgegraben: Time Dominator ist der neueste Sonic-Clone fürs Mega Drive. Die Spielewelt ist in große Zonen unterteilt, die Ihr durchlaufen und -hüpfen müßt. Es gilt, Blitze, Extraleben und weitere Bonusse zu sammeln. Natürlich dürfen auch Extrarunden zum Aufbessern des Punktekontos nicht fehlen.



Die Hauptfigur, malerisch mit Shorts und T-Shirt versehen, ist ein zeitreisender Roboter, der irgendwo in einem fremden Jahrhundert steckengeblieben ist und verzweifelt nach seiner Zeitmaschine fahndet. Der kleine Held muß alle Zeitrekorde brechen und fleißig Blitze sammeln, um in den Bonusrunden der Time Trials überhaupt abräumen zu können.

Wenn es jemals einen deutlichen Sonic-Clone gegeben hat, dann diesen. Time Dominator kopiert die Stufen und Landschaften so schamlos, daß es verwunderlich wäre, wenn es hierzulande erschiene. Die Liebe zum Original ging offenbar so weit, daß man einen Abschnitt dreist "Emerald Forest Zone" taufte! Wenn das Modul sich auch nur halb so gut spielt, wie die Bilder aussehen, könnte Sega of Japans Reaktion darauf interessant werden.

Der genaue Spielablauf steht noch nicht fest, doch soll dieses zweite Spiel von Vic Tokai ziemlich einfach werden. Natürlich bemüht man sich um Sonic-, wenn nicht höhere Geschwindigkeit, und in einem Extramodus wird man das Spiel im Nullkommanichts durchrasen können. Doch warten wir's erst einmal ab. Das Modul soll bis Weihnachten in den japanischen Regalen stehen.

NIPPES

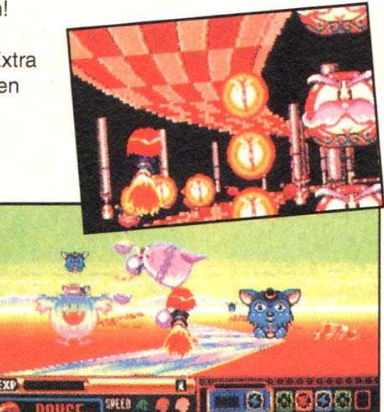
3-D-ZAUBEREI: PANORAMA COTTON

Cotton war in Japan ein erfolgreiches Geschicklichkeitsspiel. Der Titel sagt es: Wo Baumwolle draufsteht, wird etwas Niedliches drinsein. Wie unsere Screenshots zeigen, bildet Panorama Cotton keine Ausnahme. Der 16-Mbit-Nachfolger des Automaten wird ein kunterbuntes Schießspiel mit viel Rosa.

Der Chefprogrammierer der bunten Knallerei war an Star Wars-X68000 beteiligt, einem Automaten der achtziger Jahre. Mit seiner 3-D-Erfahrung dürfte auch Panorama Cotton für gutes Spielgefühl sorgen und entsprechend aussehen.

Wie bei jedem anständigen Shoot-'em-Up, gibt es massenhaft Extras, Power-Ups und Bonusse. Die Weltraumbehörde sollte sich endlich ein Putzkommando zulegen!

Unter anderem kann man Cotton (Baumwolle) oder Silk (Seide) als Extra auflesen. Die Sonderschüsse können gezielt durchs All gelenkt werden. Ballerfans wird die Art der Geschwindigkeitskontrolle bekannt vorkommen - Thunderforce hat sie schon geschickt eingesetzt. In engen Höhlen und Gängen ist man dankbar für die Kontrollmöglichkeit. Apropos Kontrolle: Wenn das Modul durch das Netz von Segas Anforderungen schlüpft, könnte es eines Tages auch hier eingeführt werden.





● Sonic im Blut haben nicht nur eingefleischte Spielefreaks: In Japan gibt es ab sofort "Sonic the Hedgehog Power Vita-11 Water". Es bringt die Freaks zwar nicht magisch in den elften Level, aber ihrem Helden wohl ein Stück näher. Wem das ewige Wasser zuviel wird, der darf sich zur Abwechslung mit Sonic Cola erfrischen. Na, dann Prost!

● Street Fighter II für Segas 16-Bitter wurde im Stammland stürmisch gefeiert. Anläßlich der Turbo Championship '93 wurde ein Ausstellungszentrum in einen brodelnden, schweißerfüllten Ring verwandelt. Hunderte von Teilnehmern waren gekommen, um sich den Titel SFII-Turbo-Champion und etliche Capcom-Beigaben zu erkämpfen. Demnächst wird im Roller Express in London eine ähnliche Show starten. Ob es Derartiges aber bei uns geben wird, ist ungewiß.

● Night Trap wird definitiv nicht in Deutschland erscheinen, und so wird es dem Nachfolge-Krimi Orgel ähnlich ergehen. Die Psycho-Detektiv-Geschichte auf CD-ROM erinnert stark an europäische Sherlock-Holmes-Titel, wird aber eher wie ein Manga ablaufen als ein Digi-Film.

● Während die Spieler in Deutschland noch nach dem Fantasyepos Shining Force lechzen, ist in Japan gerade Shining Force II beendet worden. In das 16-Mbit-Modul wurde offenbar so ungefähr alles gepackt, was das Original zum Kultstatus verholfen hat. Leider wird es noch lange dauern, ehe das mutmaßliche Prachtstück in unseren Modulschächten landen wird.

SHOOTING STAR: GG ALESTE 2!

Game Gear-Besitzer, aufgepaßt: Wenn Ihr Ballerspiele liebt, könnte GG Aleste 2 die Erfüllung all' Eurer Träume werden! War Teil 1 weltweit schon überaus erfolgreich, könnte Euch mit dem zweiten ein echter Klopper ins Haus stehen.

GG Aleste 2 wird ein senkrecht scrollendes Shoot-'em-Up wie aus der Spielhalle. Sechs Riesenlevel voller Gegner und Extras sollen Automatenfeeling vermitteln, Euer Schiff perfekt manövrierbar sein. Als Ansporn wird nach Spielende nicht nur der Punktestand und der Rundenbonus errechnet, sondern auch die Treffer- und Fehlerquote angezeigt.

Das Beste am Spiel sollen die 3-D-Grafiken werden. Unsere japanischen "Spione" munkeln von fantastischen Endgegnern und knallharten, genau zu steuernden Kämpfern. Mit den über die Level verstreuten vier Extrawaffen sind die Obermotze, die den halben Bildschirm einnehmen, aber zu schlagen.



GG Aleste 2 soll noch vor Weihnachten fertig sein. Hoffen wir, daß Sega Einsehen mit allen lechzenden Weltraumfans hat und das Modul mit Lichtgeschwindigkeit in die heimischen Regale holt!



VORSCHAU

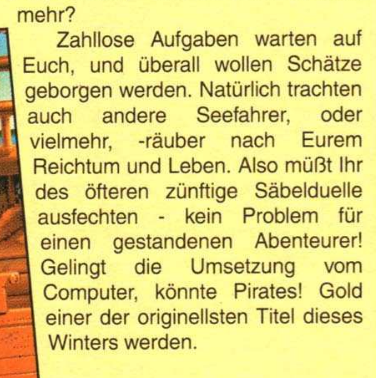
AUF NEUERSCHEINUNGEN FÜR DIE SEGA SYSTEME

Hier sind sie wieder, unsere topaktuellen Spielenews. Was kommt fürs Master System, was ist für Game Gear und CD in der Mache? Und kommt mein Lieblingsspiel bald aufs Mega Drive? Schlagt nach in der Vorschau - hier steht's drin. Viel Spaß!

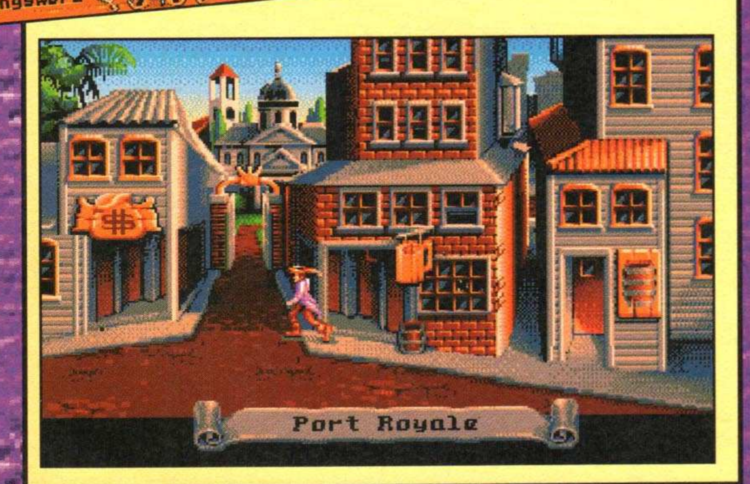


PIRATES! GOLD
MICROPROSE ● DEZEMBER ● DM 130,- ● 8 Mbit

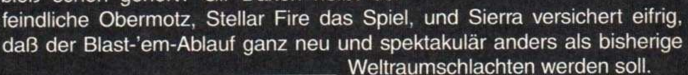
Wolltet Ihr schon immer mal Pirat spielen und mit dem Entermesser übers Deck hechten? Dann kapert das neue Microprose-Modul und reist ins 17. Jahrhundert. Ob als Pirat oder braver Händler, Säbelrasseln gehört zum Handwerk, und Eure Fahrt führt Euch in die schönsten Gegenden der Erde. Steuert Eure Fregatte sicher durch die Stürme der Weltmeere, erobert Häfen und sammelt Reichtümer. Die Krönung des Abenteuererlebens ist sicher die Hochzeit mit einer lieblichen Gouverneurstochter. Land, Liebe und Ansehen - was will das Rauhbein mehr?



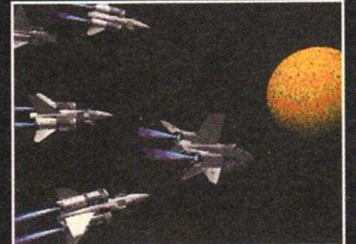
Zahllose Aufgaben warten auf Euch, und überall wollen Schätze geborgen werden. Natürlich trachten auch andere Seefahrer, oder vielmehr, -räuber nach Eurem Reichtum und Leben. Also müßt Ihr des öfteren zünftige Säbelduelle ausfechten - kein Problem für einen gestandenen Abenteurer! Gelingt die Umsetzung vom Computer, könnte Pirates! Gold einer der originellsten Titel dieses Winters werden.



STELLAR FIRE
SIERRA ● JANUAR ● CD



Nach dem enttäuschenden CD-Einstand Sierras - Willy Beamish empfahl sich als Schlafmittel - will Sierra uns mit heftiger Weltraumaction wachbeamen. Im Cockpit eines hochmodernen Jägers müßt Ihr ein böses Imperium und dessen noch böseren Tyrannen zu Fall bringen. Wo hat man das bloß schon gehört? Gir Daxon heißt der feindliche Obermotz, Stellar Fire das Spiel, und Sierra versichert eifrig, daß der Blast-'em-Ablauf ganz neu und spektakulär anders als bisherige Weltraumschlachten werden soll.



Das 3-D-Spiel setzt weniger auf landläufige Effekte als auf ausgeklügelte Sprites und Gegner. Zwar wurden keine Filmszenen eingeblendet, doch hat man mit dem 3-D-Modelling versucht, Kinoatmosphäre einzufangen. Ob das gelungen ist, erfahrt Ihr demnächst.



POWERMONGER
ELECTRONIC ARTS ● JANUAR ● n.A. I CD

Wer alle Levels von Populous schon im Schlaf gelöst hat, durfte sich bald darauf mit dem 16-Bit-Powermonger herumschlagen. Für die Mega-CD-Version hat man das Spiel kräftig aufgebohrt und technisch auf Vordermann gebracht. Das Hauptfenster ist um ein Drittel größer geworden, und EA hat dem Spiel eine weitere Rotier-Möglichkeit spendiert. Der Spielablauf soll davon jedoch unberührt bleiben. Powermonger CD wird mit vollem Digi-Soundtrack aufwarten, der aber wenig zum Spiel tut: Das Strategen-Epos lebt akustisch von den verschiedenen Soundeffekten.







MUTANT LEAGUE HOCKEY
ELECTRONIC ARTS ● JANUAR ● n.A. ● 16 Mbit

Niemand kann EA vorwerfen, daß seine Titel nicht bis zum Letzten ausgereizt werden. Jede Idee und jedes Sportsthema wird gnadenlos ausgepreßt und mit jährlichen Auflagen versehen, an vorderster Front EA Hockey. Nach der dritten Veröffentlichung rund um den Puck wurde jüngst die Grafik verändert und das Ganze in Mutant League Hockey umgetauft. Auf schräg-lilafarbenem Fantasyfeld geht eine urige Monsterhatz ab, doch laßt Euch nicht täuschen: Ob der Spielablauf sich sehr von dem der ernsthaften Hockeytiteln unterscheidet, bleibt abzuwarten. Auf jeden Fall wird EAs Vier-Spieler-Adapter unterstützt, und das Modul soll 16 Mbit Umfang haben. Somit sollte zumindest die Präsentation erstklassig werden.



TINHEAD
MICROPROSE ● JANUAR ● DM 130,- ● 8 MBit

Tinhead ist ein freundlicher Blechkumpan, den der Zufall als Opfer des bösen Grim Squidge ausersehen hat. Eigentlich wollte Tinhead nur nach einer Kanne öl gehen, als er eines Abends das Unglück sah. Grim Squidge hatte sämtliche Sterne vom Himmel gestohlen! Da weit und breit kein andere Held zu finden war, machte Tinhead sich seufzend auf den Weg, die Sterne zu befreien.

Die sind in vier Welten mit zahlreichen Unter-Levels versteckt, in denen ein pfiffiger Roboter wiederum etliche Geheim- und Bonusrunden entdecken kann. Tinhead ist alles andere als ein Kampfroboter, doch seine Metallkugeln schützen ihn wenigstens vor dem widerwärtigsten Ungeziefer, das ihn unbedingt aufhalten will.





Doch ganz so schwer wollten die Programmierer es Tinhead nicht machen. So verstreuten sie Turbopacks in der Gegend. Springt der Held hinein, wird er in die Luft geschleudert und erreicht sonst unzugängliche Stellen. Weit oben darf er über Flugtaxis hüpfen, Einräder sammeln, Rotorblätter umschnallen und weitere Raketenpacks einsetzen. Laut Microprose ist Tinhead eines der schnellsten Fly-&-Runs überhaupt. Hoffentlich können die Fans das bald überprüfen!



KAWASAKI SUPERBIKES
DOMARK ● MAI 1994 ● n.A. ● 16 Mbit

Domark läßt das Rennen nicht. Nach dem Erfolg von F1 werden jetzt die Zweiradfans beglückt: Kawasaki Superbike wird gemeinsam mit der gleichnamigen Motorradfirma entwickelt, damit es so realistisch und detailgetreu wie möglich wird. Ihr werdet auf 14 internationalen Strecken und vier Schwierigkeitsstufen antreten können. Nach dem Mega Drive sollen auch die Achtbitter bald zu ihren Versionen des Spiels kommen. Mit 16 MBit im Modul dürfen wir ernsthafte Konkurrenz zu Road Rash erwarten.



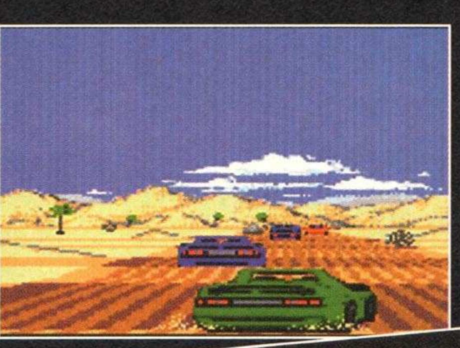
MARKO'S MAGIC FOOTBALL
DOMARK ● MÄRZ 1994 ● n.A. ● unterschiedlich

Pünktlich zum zehnjährigen Branchenjubiläum kam bei Domark der Ruf nach einem Maskottchen auf. Was den Anderen recht ist, war den Londonern billig, und so wurde flugs Marko entworfen. Der nette, zehnjährige Knirps lebt, wie es sich gehört, in einer Comicwelt und spielt am liebsten mit seinen Freunden Fußball. Leider hat seine Mutter, gemein wie sie ist, ihn eines Tages in sein Zimmer gesperrt.

Daß die große, weite Welt nicht immer freundlich ist, lernt Marko, als er sich befreit und aus dem elterlichen Haus schleicht. Eine Hundertschaft Gegner wartet draußen auf ihn. Marko muß jeden einzelnen besiegen, wenn er zum Spielen in den Park gelangen will.

Markos Abenteuer umfaßt zehn Stufen mit eigenem Thema und unterschiedlichen Landschaften. Der kleine Kerl selbst weist 300 Animationsstufen auf und sieht fantastisch aus. Das Spiel ist zwar erst am Anfang seiner Entwicklung. Wird es aber so gut weitergeführt, wie es jetzt schon wirkt, dürfte Domark ein großer Wurf gelingen. Im Frühjahr soll Marko angepfiffen werden.

LOTUS TURBO CHALLENGE II
ELECTRONIC ARTS ● JANUAR ● n.A. ● 8 Mbit



Lotus war eines der schnellsten und realistischsten Rennspiele des vergangenen Jahres. 1993 hat es sich immer noch gut verkauft. EA konnte der Versuchung eines Nachfolgers nicht widerstehen und hat nach eigener Verlautbarung in seine Trickkiste gegriffen. Die Rennen werden schwieriger, und Ihr könnt jetzt Kopf-an-Kopf-Duelle austragen. Profis wird die Pistenjagd wohl immer noch zu einfach sein, doch dafür könnt Ihr jetzt Eure eigenen Kurse basteln.



CJ - ELEPHANT FUGITIVE
CODEMASTERS ● DEZEMBER ● DM 90 ● 2 MBit

CJ ist ein ausgewachsener Elefant, den man eines Tages von seiner Herde trennt und entführt. Er wird aus Afrika entführt und landet in einem englischen Zoo. Wen wundert's, daß er in seiner neuen Umgebung ziemlich unglücklich ist. Schon seit Monaten plant er die Flucht. Eines Abends ist es soweit: CJ entkommt aus seinem Käfig. Mit nichts als ein paar getunten Erdnüssen bewaffnet, macht er sich auf den langen, gefahrvollen Weg nach Hause.

CJs Reise führt durch sechs weite Länder mit je drei Abschnitten und einem Obermotz. Obwohl das Spiel schwer plattformlastig ist, bleiben Codemasters ihrem Dizzy-gestählten Puzzleruf treu (siehe November-Ausgabe) und werden einige knifflige Rätsel einbauen.

Ob der kleine Elefant nur die Fortsetzung des Knobel-Eis mit anderen Mitteln ist, oder ob man sich eine wirklich neue Welt ausgedacht hat, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Fest steht, daß CJ durch typische Landschaften Europas und des Fernen Ostens reisen wird, und das nur auf Segas Achtbittern!







AV-8B HARRIER ASSAULT
DOMARK ● 1994 ● n.A. ● CD

Harrier Assault ist ursprünglich für den PC erschienen. Für die CD-Version im Mega Drive wurde es generalüberholt. Domarks erstes Mega-CD-Spiel soll der schnellste Flugsimulator aller Zeiten werden. Viele digitalisierte Filmszenen werden eingebaut, die Zwischenbilder entstammen Fotos. Die 3-D-Grafik soll laut Domark neue Standards setzen und die fünf Großaufträge, die Ihr fliegt, zum Augenschmaus machen. Trainingsflüge erleichtern die Eingewöhnung, denn natürlich werden Eure Einsätze immer gefährlicher und schwieriger. Die Instrumente sind vielfältig, und das Geschehen soll ausgesprochen realistisch wirken. Mit der fertigen CD ist aber erst im Frühjahr zu rechnen.

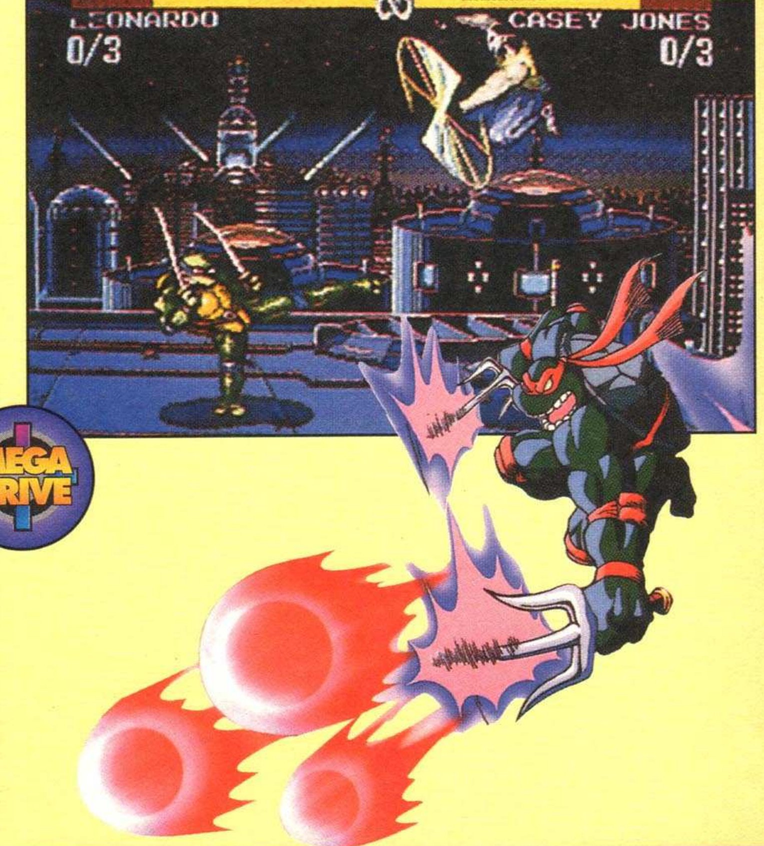




TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS
KONAMI ● DEZEMBER ● n.A. ● 16 Mbit

Nach endlosem Hype ist der Mortal Kombat ausgebrochen, und der Streetfighter II folgt auf des Kämpfers Schweißfuß. Doch während sich die beiden noch um den Lorbeer des besten Prügelspiels kloppen, freut sich der Dritte. Konami schickt seine grünen Kampfkröten wieder auf die Straßen. Wen wundert's, daß auch sie jetzt Turniere in Duellform bestreiten und gegen ihre altbekannten Erzfeinde antreten müssen. Doch auch neue, fiese Gegner hat man den armen Ninjas in den Weg geworfen. Entsprechend angepaßte Spezialangriffe dürfen die grünen Kämpfer für Recht und Ordnung diesmal ausführen. Dankenswerterweise hat Konami auf großen Medienrummel für diesen Titel verzichtet. Wollen doch mal sehen, ob er neben den beiden Herbstgiganten bestehen kann...





COSMIC SPACEHEAD™

"Die drollige Grafik und der umwerfende Soundtrack sind eine mittlere Sensation"
Play Time magazin


Elektro-Schocks!


Die Post

Die Straßen der Stadt



Detroitica

Die Fabrik


Die Lichter der Nacht

"Ein einzigartiges, brillantes Spiel voller herausfordernder Überraschungen und unvergleichlichem Spaß - auf gar keinen Fall verpassen!"
Sega pro magazin

"Eine der innovativsten Neuheiten für den Mega Drive"
Play Time magazin

Wie würdest du die Existenz der Erde beweisen?

Hier ist Cosmic - der erste außerirdische Tourist aller Zeiten - bei seiner wilden Jagd durchs Universum! Begleite ihm bei seiner aufregenden Reise durch 32 Action-Bereiche und löse in den Arcade-Adenteuerabschnitten die kniffligsten Rätsel. Kommuniziere mit den seltsamsten Gestalten in völlig verrückten und abgedrehten Orten auf 300 Bildschirmen. Erlebe, was es heißt, Astro-Wagen zu fahren, Roboterattacken unbeschadet zu überstehen und Asteroiden-Felder zu durchkreuzen. Dieses Spiel ist geradezu überirdisch!









ERHÄLTLICH FÜR
Amiga, PC, N.E.S.

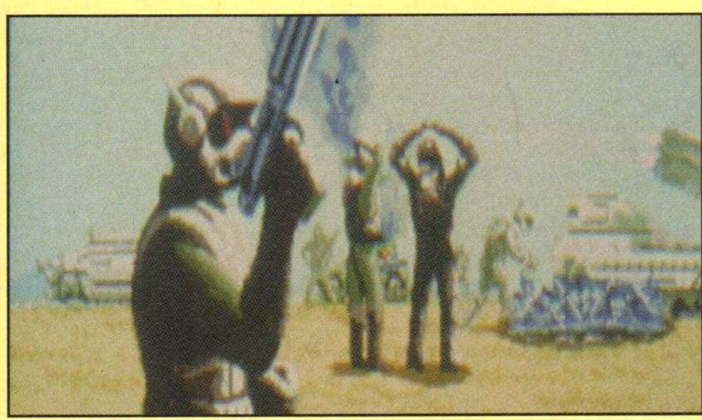
Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, G.B.

Codemasters™

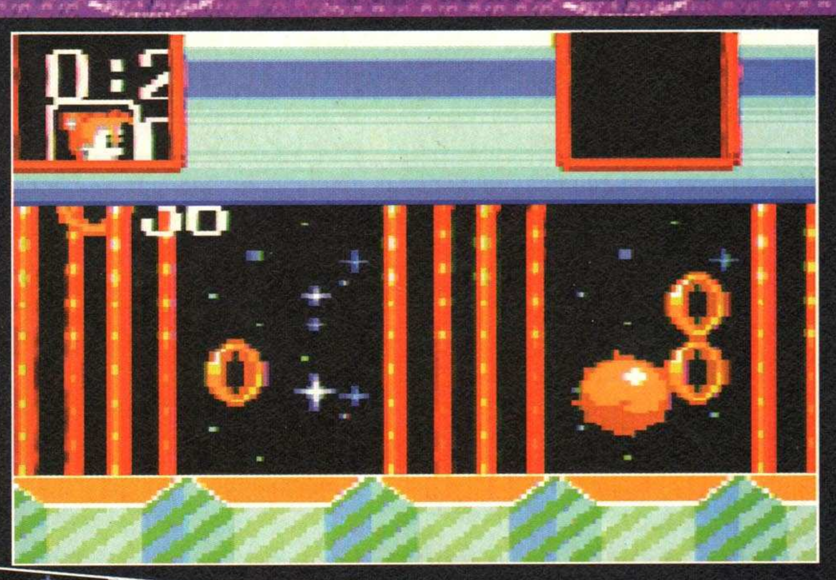
VORSCHAU

DUNE II
VIRGIN ● 1994 ● n.A. ● 16 Mbit

Wie der Vorgänger, wird Dune II auf Arrakis, dem Wüstenplaneten, spielen, Diesmal verläuft die Handlung jedoch anders. Der Imperator hat einen Wettkampf zwischen den rivalisierenden Häusern Ordos, Atreides und Harkonnen ausgerufen. Einer der drei Klans muß beweisen, daß er die Kontrolle über Arrakis, auch Dune genannt, gewinnen kann. Dementsprechend strategielastig wird das Spiel. Scharmützel in Echtzeit dürfen Euch nicht an der Spiceproduktion hindern. Nur auf diesem Planeten kann der wertvolle Stoff gewonnen werden. Daneben müßt Ihr Eure Truppen trainieren und sie ausrüsten.



Hobbystrategen dürfen sich schon freuen, zumal weitere Faktoren ins Geschehen eingreifen. Ohne Warnung greifen hier und da die eingeborenen Fremen an, und Eure Gegner sind mit unbekannten Waffen ausgestattet. Auch ihre Kampftaktiken sind nicht leicht zu durchschauen. Nach Virgins Bekunden wird Dune II eine zugängliche Spielerführung bieten und nicht einfach zu gewinnen sein.

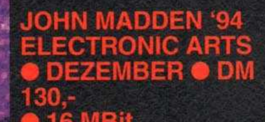


SONIC CHAOS
SEGA
● DEZEMBER
● n.A.
● 4 MBit

Nachdem Sonic schon so lange allgegenwärtig ist, scheint sein erster Auftritt schon ewig zurückzuliegen. Wir haben uns an den blauen Wirbelwind so gewöhnt, daß wir das dritte Master-System-Modul mit ihm gar nicht als Schlußpunkt einer Trilogie verstehen möchten.

Auch Sonic Chaos wird unglaublich schnell sein und, laut Sega, massenhaft Bösewichte enthalten. Grafik und Sound wirken schon recht gut, und Sonic selbst soll groß und detailliert werden. Die Landschaften bekommen den typischen Sonic-Technolook, die Obermotze werden gemeiner und Robotnik natürlich auch.

Die fertige Fassung dürfte bald eintrudeln und Fans des Master Systems erfreuen. Sonic Chaos wird nicht wie ein dritter Sonic behandelt, da keine Mega Drive-Version geplant ist. Da behaupte noch einer, der gute, alte Achtbitter sei tot!



JOHN MADDEN '94
ELECTRONIC ARTS
● DEZEMBER ● DM 130,-
● 16 MBit

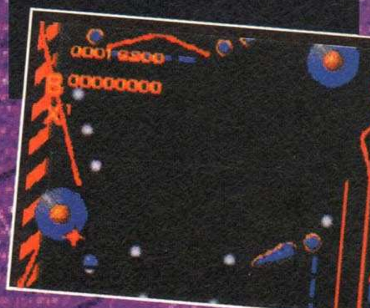
Hilfe, nicht noch ein John Madden! Warum nur muß Ea seine Titel bis zum Letzten auswringen? Na gut, vielleicht gibt es ja tatsächlich ein paar Sportbegeisterte, die sich noch kein Madden-Modul zugelegt haben. Bislang sieht das Spiel seinen Vorgängern noch verflixt ähnlich, doch wird es ein batteriegepuffertes RAM haben und EAs Vier-Spiele-Adapter untertützen. Wenn das nichts ist!



VIRTUAL PINBALL
ELECTRONIC ARTS
● JANUAR ● Dm 130,-
● 8 Mbit

Flippermodule haben einen Haken: Sie sind mehr (meistens) oder weniger (selten) schön anzusehen, bieten prima Musik und eine tolle Atmosphäre, sind aber schnell ausgereizt. Das Spiehallenfeeling ist nicht auf den Bildschirm zu bannen, und so ist die Lebensdauer selbst der besten Flipper ziemlich kurz.

EA will längeren Spielspaß bieten und gestattet Euch bei Virtual Pinball, auf einigen simulierten Automaten, aber auch auf selbstentworfenen Flippern zu spielen. Ihr dürft Eure Kreationen speichern und auf Eure ahnungslosen Freunde loslassen. Ob das Spiel hält, was es vespricht, können wir Euch hoffentlich schon im nächsten Heft verraten.



BEASTBALL MEGA DRIVE
MICROPROSE ● 1994 ● n.A. ● 8 Mbit

Microprose, (un)sportlich: Beastball beruht zwar auf US-Football, erinnert aber mehr an EAS wüstes Mutant League Football. Im Jahr 2089 stapfen insgesamt acht Mannschaften aufs umkämpfte Feld, um die Beastball-Meisterschaft zu gewinnen. Erzielt so viele verrückte Tore wie möglich und geht nicht zimperlich mit der anderen Mannschaft um - nicht zur Nachahmung empfolhen! Das Spielfeld birgt zahlreiche Fallen, Waffen und Sprengladungen.





Wird Euer Pixelteam im Laufe der Balgerei ausgelöscht, könnt Ihr sie nach dem Spiel zur Reparatur schicken. Dazu braucht es keine prall gefüllte Brieftasche, aslo – schließt der clevere Kapitän – muß auf die Gesundheit Eurer Mannen nicht so genau geachtet werden. Derart deftige Sportvarianten haben sich bislang nicht übermäßig gut verkauft, aber wohl doch genug Fans, um weitere Titel zu rechtfertigen. Warten wir das fertige Modul ab.

THE LOST VIKINGS
VIRGIN ● 1994 ● n.A. ● 16 Mbit

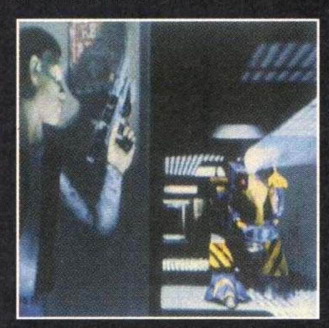
Nach dem riesigen Erfolg der Wikinger auf dem Super NES war eine Sega-Umsetzung nur eine Frage der Zeit. Das Abenteuer der drei ungleichen Brüder ist weitgehend ein Knobelspiel, obwohl auch Geschick und Strategie mitmischen. Balrog, der Wilde, Erik, der Flinke und Olaf, der Kräftige sind in eine fremde Dinension ewntführt worden. Sie müssen unter Einsatz ihrer diversen Fähigkeiten und Bordmittel aus der fremden Technowelt entkommen und in die heimische Met-Runde zurückkehren. Nur in Teamarbeit haben die drei Jungs eine Chance zur Flucht aus dem riesigen Labyrinth.



Die Wikinger müssen 37 Abschnitte durchlaufen, dürfen Ihren Fortschritt aber daneknswerterweise speuichern. Sowohl Anfänger als auch Profis werden diesem Modul kaum widerstehen können: Was sich einfach anläßt, wird bald zur nächtefüllenden Knobelei und dürfte ganze Familie vor dem Bildschirm einen. Klar, daß es auch Tips gibt, die den drei Helden weiterhelfen. Schließlich beißt sich ein echter Wikinger am Ende doch noch durch!

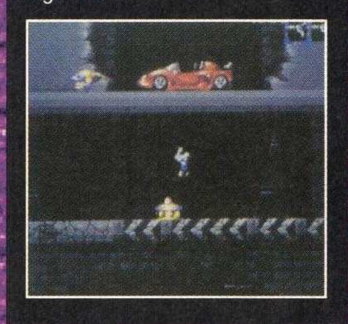
IMPOSSIBLE MISSION
MICROPROSE ● 1994 ● n.A. ● 8 MBit

Jedem seinen verrückten Wissenschaftler: Was dem einen Dr. Fred ist dem anderen Elvin Atombender. Der Irre schickt sich an, die Welt von ekligen Robotern übernehmen zu lassen, und nur Ihr könnt ihn aufhalten! Sieben (!) Jahre, nachdem Impossible Mission wie eine Bombe auf den Heimcomputern einschlug, setzt Microprose das Kultspiel erstmals für eine Konsole um.



Hüpfend, laufend und Saltos schlagend muß einer von numehr drei Agenten (früher gab's nur einen) in Elvins Festung eindringen und zahllose Roboterfallen überwinden. In allen möglichen und vielen unmöglichen Ecken muß er Zeile eines Codes zusammensuchen, die sein Forkommen ermöglichen und schließlich Zugang zu Elvins Schaltzentrale selbst gewähren.

Jeder der drei Agenten – die Turnerin, der Roboter und der Allroundcop – kann theoretisch mit Elvin fertig werden – wenn Ihr sie geschickt lenkt. Die Steuerung verspricht, genauso elegant, aber knifflig zu werden wie im Original. Grafisch und soundtechnisch ist Impossible Mission völlig überarbeitet worden, nur das Spielprinzip bleibt erhalten. Mehr über den gefährlichen Auftrag demnächst in Sega Pro.



AERO THE ACRO·B

Es gibt Firmen, die einen steten Ausstoß an Titeln produzieren und doch weitgehend unbemerkt bleiben. Eine davon ist Sunsoft. Wer weiß schon, daß das weltweit agierende Softwarehaus stolze zehn Jahre auf dem Buckel hat, früher Kit Corporation hieß und Knüller wie Superman oder Revenge of the Joker programmiert hat? Sunsofts jüngster Coup war der Ankauf eines ganzen Bündels von Looney-Tunes-Lizenzen. Damit nicht genug: Die Firma der aufgehenden Spielesonne will mit Aero, the Acro-Bat, ein starkes neues Mega Drive-Jahr einläuten. Wir haben uns die Kapriolen des Kerlchens schon einmal für Euch angesehen...

Bislang hat Sunsoft sich mehr am NES und dem Super Nintendo orientiert und, wie etwa bei Superman, Lizenzen für Europa vergeben. Auf den Sega-Einstand Lemmings folgten Superman und Batman: Revenge of the Joker – zwei Titel, die die Herzen der Actionfans höher schlagen ließen.



Juhuu – aufwärts! Das Leben als Superstar muß doch ein Zuckerschlecken sein – oder etwa nicht?

Doch Comics sind in, und so hat Sunsoft eine Reihe Looney-Tunes-Titel in Arbeit, an der Lizenzpartner Warner Bros. kräftig mitwerkelt. Bugs Bunny und Daffy Duck sind die Helden der nächsten zwei Mega Drive-Spiele. Die Firmen kooperieren übrigens schon seit 1988 - mit der NES-Version von Batman fing alles an. Die Warner-Lizenzen müßten doch ein sicheres Polster bilden? Schon, aber die umtriebigen Jungs von Sunsoft haben noch weiteren Ehrgeiz. Irgendwann fiel in einem abgeschotteten Raum der Chefetage die Entscheidung: Ein Maskottchen muß her. Was Sega mit Sonic kann, ist eine unserer leichtesten Übungen. Also suchte man unter sämtlichen bepelzten, schuppigen und stacheligen Tieren eines heraus, das noch nicht besetzt war - die freche, kleine Fledermaus.

DAS SPIEL

Aero the Acrobat ist ein pfiffiges Tierchen, das springen, fliegen, wirbeln und Einrad fahren kann. Er hat ein freches Bubsy-Grinsen, ist igelflink und besser zu erkennen als der Rocket Knight. Aero hat nur einen Nachteil: Er weiß das alles. Er ist unumstrittener Star in seinem Zirkus und dementsprechend eingebildet. Ganz der Größte, ist ihm keine Herausforderung zuviel. Schließlich muß man ja die ganzen Starlets, die bewundernd über der Manege hängen, nach Kräften beeindrucken. Eines Tages jedoch verschluckt selbst Aero sich an einem großen Brocken: Edgar Ektor hat seinen Auftritt.



Anmutig, ruhig und ohne sichtbare Anstrengung gleitet Aero übers Seil – oder doch nicht? Es scheint, als sei die Action ein wenig zuviel für den kleinen Prahlehans geworden!

Ektor ist, man ahnt es, ein böser Mensch, der sich geschworen hat, alle Zirkusse dieser Welt zu schließen. Warum? Als Kind fuhr Ektor glücklich und zufrieden mit einem Wanderzirkus durchs Land. Er lernte die Kunststücke seiner Freunde schnell und begann aus



Ektors Streiche dürften nicht nur harmlos gewesen sein, denn noch heute grollen ihm die Zirkusleute. Das wiederum nährt seine Bitterkeit, die er prompt an jedem Zirkuszelt ausläßt, das ihm unter die Augen kommt. Ring um Ring hat er mit üblen Fallen präpariert, die Aero finden, umlaufen und entschärfen muß. Keine einfache Aufgabe, wenn man dabei auf Einrädern, dünnen Seilen und schmalen Vorsprüngen balancieren muß – und das lebende Inventar einem wenig hilfreich in die Quere kommt!

Aero muß jede Manege und ihren Luftraum innerhalb kurzer Zeit von Sprengladungen säubern, soll das Zirkuszelt nicht hochgehen. Dazu braucht es wilde Flugmanöver und allerlei Kunststücke, die kein normaler Sterblicher beherrscht. Nur Aero ist den Flug-, Roll- und Tauchmanövern gewachsen und läßt sich pixelgenau aus Kanonen abschießen.

Ein weiteres Jump, Fly & Run also? Mitnichten, protestiert Sunsoft. Die Hatz in luftiger Höhe und die ultraschnellen Animationen sollen für ein ganz neues Spielgefühl sorgen. Man ist sich ziemlich sicher, daß Aero nicht nur in Japan, sondern weltweit Starruhm einheimsen wird.

DER ABLAUF

Sunsofts Anspruch ist ganz einfach: Wir leihen ungeniert die besten Sonic-Elemente aus, mischen so viel Originelles wie möglich hinein und backen daraus einen Helden, wie die Welt ihn noch nicht gesehen hat. Die obligatorische Achterbahn darf ebensowenig fehlen wie wilde Bungee-Sprünge und tollkühne Tauchflüge. Der umweltfreundliche Held läuft aus eigener Kraft, verbraucht keine Jetpacks und dürfte Spielern aller Altersstufen zusagen.

Damit dem eleganten Egomaniker nicht alles auf Anhieb gelingt, haben die Programmierer jede Menge

Oh-oh! Wer die Nerven nicht behält, in die Bösewichter fällt...

lauter Langeweile bald, sie in schlimme Streiche umzuwandeln. Nachdem einiges in Flammen aufgegangen und Ektor als Saboteur erkannt war, verbannte der Zirkusdirektor ihn kurzerhand aus der Manege.

Seit er seine jungen Flügel zum ersten Mal erprobte, hat Aero vom glanzvollen Zirkusdasein geträumt. Hier ist er nun: Manege frei für den Star des Abends - Applaus, Applaus!

Gegner und Großmonster eingebaut, die den Weg zu Bonusrunden freigeben. Dort darf Aero zeigen, was er im Zirkus gelernt hat und reichlich Extrapunkte sammeln.



DIE MANIE

Zumindest in Japan soll Aero mit allen Mitteln der Kunst vermarktet, sprich: An den Spieler gebracht werden. Allerlei Merchandising-Produkte sind in Vorbereitung. Deren Vertrieb hierzulande ist allerdings noch ziemlich ungewiß. Auf den ersten Eindruck ist Aero ein richtig ekliger kleiner Antiheld, der seine Kunststücke aber so wieselflink präsentiert, daß man ihn mögen muß. Gegen soviel Arroganz und technische Brillanz kommen weder Luchs noch Igel an, so hofft man in Japan. Ob der selbsternannte Megastar Grund zum Jubeln hat oder Federn lassen muß, wird sich beim Test in einer unserer nächsten Ausgaben erweisen!

Eva Hoogh

PROFIL

Name:	David Siller
Alter:	40 (geht auf 12 zu)
Beruf:	Leiter der Produktenentwicklung bei Sunsoft of America
Wohnt in:	Calabasas, Kalifornien
Durchbruch:	Die Erfindung der Videospiele!
Lieblingsessen:	Tex-Mex (mexikanisches Essen, dem US-Geschmack angepaßt)
Lieblingskleidung:	Levis mit T-Shirt
Lieblingsmusik:	Iron Maiden und Queensryche (wer??)
Wie lange bei Sunsoft:	1 1/2 Jahre
Lieblingsmensch:	Ayrton Senna
Softothek:	Rygar, Ameri Darts, Cool Pool (alles Automaten), Superman, alle Looney Tunes-Spiele, Blaster Master 2, Die Schöne und das Biest, Aero the Acrobat.
Tips für Einsteiger:	Macht das Meiste aus Eurer Ausbildung. Lernt Zeichnen, Mathe und Informatik und vor allem: Spielt jede Menge Videospiele!

GEHÜPFT WIE GESPRUNGEN

David Suller, Leiter der Entwicklungsabteilung von Sunsoft of America, ist ein vielbeschäftigter Mann. Dennoch gelang es uns, ihn kurz aus seiner Hexenküche vors Mikrophon zu ziehen und ihm ein paar Kunststücke, pardon, Informationen zu entlocken.

Wie kamen Sie zur Spielebranche?
Als Pong herauskam, überredeten mein Bruder und ich meine Eltern, in Spielautomaten zu investieren. Ich lernte bald, die Dinger zu reparieren und fing 1980 an, selbst Spiele zu basteln. Nachdem ich für einige Firmen Spiele mitentwickelt hatte, landete ich bei Sunsoft.

Waren Sie schon immer verspielt?
Ja, absolut! Ich bin ein 100%iges Spieletier und träume noch davon. Ich habe bestimmt mehr Spiele im Modulschacht gehabt als jeder andere Nordamerikaner!

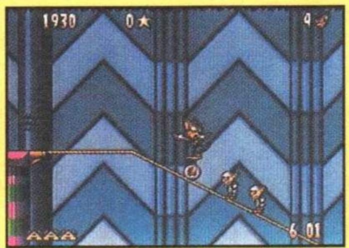
Wer hat sich Aero The Acrobat ausgedacht?
Den habe ich erfunden. Nach Gesprächen mit Sega haben wir ernsthaft angefangen, das Spiel zu entwickeln. Alle wurden immer begeisterter von der energischen kleinen Fledermaus, so daß wir beschlossen, ihn zum Sunsoft-Maskottchen zu machen.

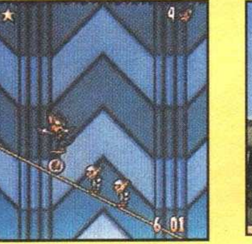
Aero in zwei Sätzen?
Er ist absolut dynamisch, ein begnadeter Akrobat und Knstler und kämpft mutig gegen eine riesige Übermacht für eine gute Sache. Er kann recht verständnsivoll sein, aber wehe, Ihr ärgert ihn und bekommt seine Arroganz zu spüren!

Wird Aero auch die Spieler außerhalb Japans ansprechen?
Das Spiel wird jedem, überall gefallen! Der Spielablauf ist fantastisch und wechselt ständig. Außerdem mögen tolle Spieler tolle Programme, also wird Aero sein Publikum sofort finden. Außerdem sind in Europa zur Zeit niedliche, pelzige Tierhelden ausgesprochen in.

Es wird gesagt, daß Aero ein Held der neunziger Jahre sei. Wie das?
Er spiegelt die Welt wider, die ihn geschaffen hat. Er ist stark, setzt seine Kräfte aber überlegt ein. Er kämpft für den Frieden, sorgt aber dafür, daß Gerechtigkeit herrscht.

Wird es Aero 2 geben?
Klar! Wir haben schon mit einem zweiten Teil und auch mit einem "Spin Off", also einer anderen Art Programm mit Aero, angefangen.



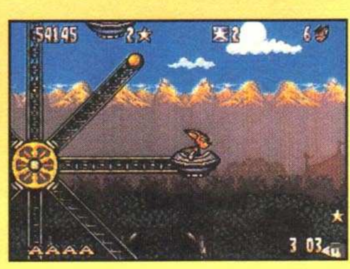


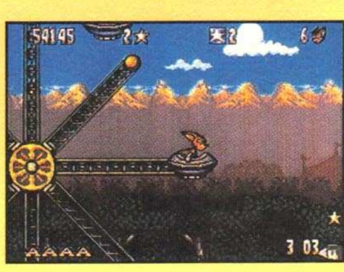
Sunsofts Hauptquartier. Fast alle Spiele des Hauses, darunter Aero, werden hier entwickelt. Seht Ihr die Rauchwolke...?











Haalt - das Rad ist viel zu schnell! Doch als gestandener Zirkusstar ruft Aero den TÜV nicht zur Hilfe, sondern nutzt den Höhenflug zum Trainieren.

MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT

SUNSOFT ● DM n/v ● NOVEMBER

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	25
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	n/a

ACTION — STRATEGIE



PUGGSY
Eine Schönheit ist Puggsy nicht, aber in punkto Intelligenz ist er seinen Zeitgenossen haushoch überlegen.
Diesmal allerdings braucht er Hilfe. Seines Raumschiffs beraubt, ist er buchstäblich auf einem entfernten Planeten gestrandet und muß nun 17 verschiedene Ebenen durchqueren. Sie alle sind vollgepackt mit kniffligen Rätseln, schwierigen Proben und Horden von feindlichen Außerirdischen. Mit Hilfe des einmaligen TOI-Systems (Totale Objekt-Interaktion) mußt Du ihm helfen, sein Schiff wiederzufinden und nach Hause zurückzukehren.
Mit irren Grafiken, toller Musik und einer kompletten Junioren-Sektion für unsere jüngeren Spieler – Puggsy, der Orangefarbene, ist auf Deine Hilfe angewiesen.
PS: In Anerkennung des Umstandes daß er einfach nicht schlau genug ist, hat Michelangelo für dieses Abenteuer seine Teilnahme abgesagt.
92% Sega Magazin
90% Megadrive Adv. Gaming
90% Mega Tech
91% Sega Mean Machines
MAN MUß ZWAR KEIN GENIE SEIN, ABER SCHADEN KANN ES NICHTS.
PUGGSY WAS HERE
AMIGA, MEGA DRIVE UND MEGA CD.
PUGGSY
PSYGNOSIS
UNITED STATES OF PSYGNOSIS

WINT
OLYM
GAM

Die olympischen Winterspiele 1994 rücken immer näher und wie nicht anders zu erwarten, ist bereits das Videospiel zu den Spielen in Arbeit. Es hält sich eng an die richtige Olympiade und bringt insgesamt 10 olympische Disziplinen auf den Bildschirm. Produziert wird das Spiel vom englischen US Gold Entwicklerteam in Birmingham. Und genau da haben wir uns für Euch umgesehen.



Ein Betriebsausflug? Von wegen - der Langlauf ist Knochenarbeit. Da schwitzt der Spieler am Joypad mindestens ebenso wie die Skiläufer!

Einst waren die olympischen Spiele ein Ereignis, das unabhängig von Geld oder Politik die besten Athleten der Welt zusammenbrachte. Im Laufe der Jahre sind die Spiele wiederholt von verschiedenen Ländern der Welt boykottiert worden und heutzutage repräsentiert Olympia das große Geld. Der Einsatz finanzieller Mittel durch die Sponsoren ist phänomenal, sorgt aber auch dafür, daß ein sonst mittelloser Athlet die eine oder andere Mark durch die Sportbekleidungsindustrie einnehmen kann.

US Gold hatte bereits 1992 mit der Olympiade ein gutes Geschäft gemacht. Olympic Gold wurde über eine Million mal weltweit verkauft und sorgte für einen Umsatz von fast hundert Millionen Mark. In einigen Ländern erreichte es fast die Popularität von Segas Aushängeschild SONIC! Mit diesem Erfolg im Rücken war es für US Gold nicht weiter schwierig, auch die Lizenz für die Winterspiele 1994 in Norwegen zu bekommen. Sie waren die logische Wahl!

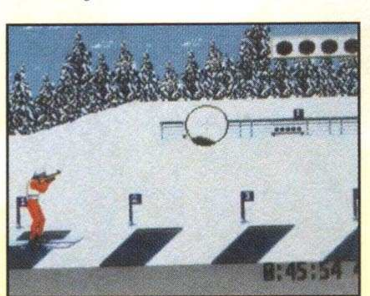
Das Spiel wird auf allen Sega-Formaten erscheinen und enthält zehn olympische Winterdisziplinen. Obwohl die eigentlichen Spiele erst im nächsten Februar stattfinden, hofft US Gold, alle vier Versionen im Dezember auf den Markt bringen zu können.

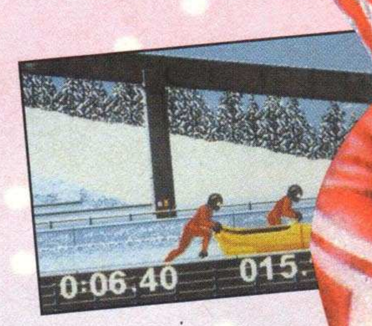
Im Gegensatz zu Olympic Gold und Summer Challenge hat dieses Modul einen Speicher von 16 MBit. Das bedeutet, daß die Programmierer viel eher in der Lage sein sollten, einen realistischen Spielablauf zu entwickeln. US Gold hat einen Großteil der Entwicklungszeit darauf verwendet, die Beweglichkeit der Sprites zu perfektionieren. Dies war nämlich bei den bislang erschienenen Simulationen das Hauptproblem. Auch zielt die Entwicklung darauf ab, das Spiel wesentlich schneller zu machen als in der Vergangenheit möglich war und somit ein weiteres klassisches Problem dieses Spielgenres zu lösen. Alle Versionen dieses Spiels werden auf allen Formaten den gleichen Inhalt haben. Zehn Wettkämpfe gilt es zu bestreiten: Abfahrtslauf, Super G, Riesenslalom, Slalom, Buckelpiste, Skispringen, Rodeln, 2er Bob,





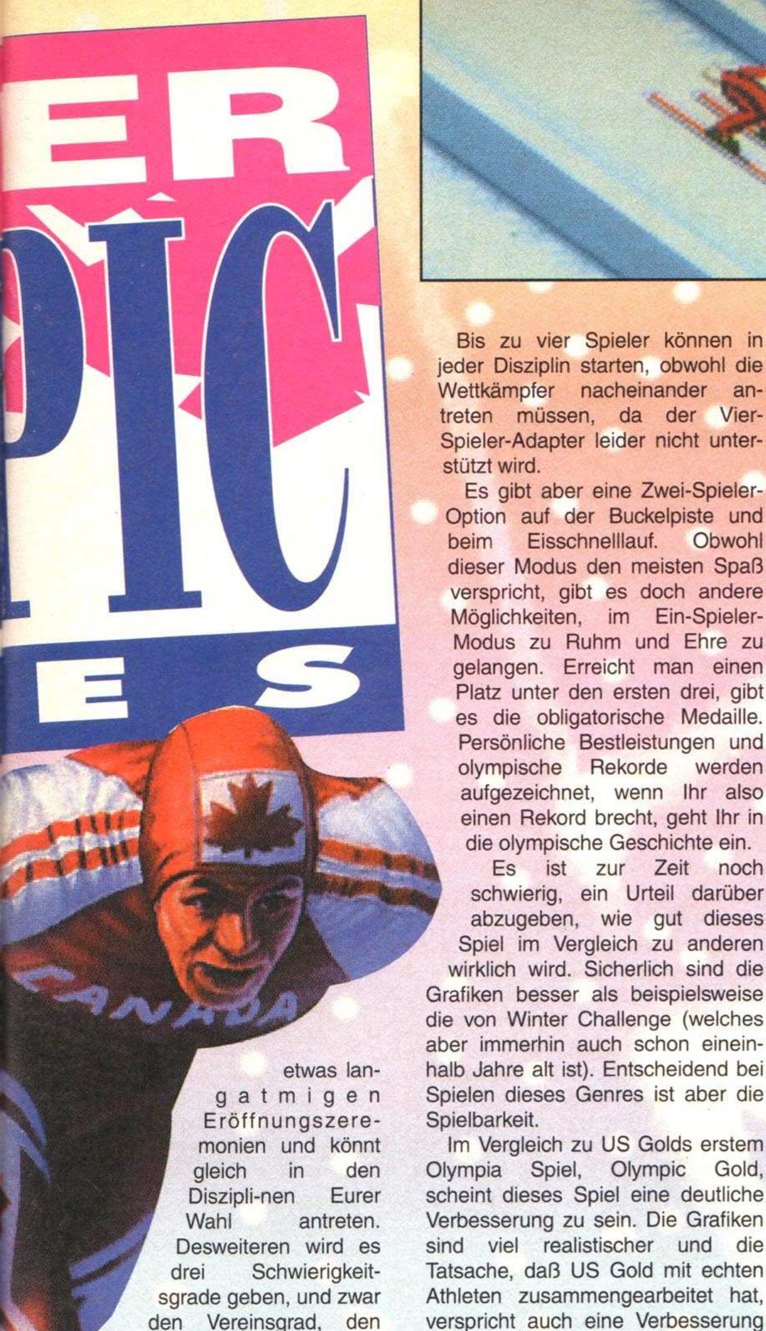
Eisschnellauf: Rast schwindelerregend schnell durch die Kurven, bis Euch das Eis vor den Augen flimmert!





Biathlon und Eisschnelllauf. Im Intro wird ein kurzer Abriß über die Historie der Winterspiele gegeben und eine Karte von Lillehammer gezeigt.

Ihr könnt unter acht verschiedenen Sprachen, einschließlich der Muttersprache der Gastgeberstadt Lillehammer, norwegisch, wählen. Nachdem die Formalitäten erledigt sind, stehen Euch drei Optionen zur Verfügung: Der Trainingsmodus, die Miniolympiade und der richtige olympische Wettkampf. Wählt Ihr die Miniolympiade, spart Ihr Euch die



etwas langatmigen Eröffnungszeremonien und könnt gleich in den Diszipli-nen Eurer Wahl antreten. Desweiteren wird es drei Schwierigkeitsgrade geben, und zwar den Vereinsgrad, den nationalen Grad und den olympischen Grad.

Bis zu vier Spieler können in jeder Disziplin starten, obwohl die Wettkämpfer nacheinander antreten müssen, da der Vier-Spieler-Adapter leider nicht unterstützt wird.

Es gibt aber eine Zwei-Spieler-Option auf der Buckelpiste und beim Eisschnelllauf. Obwohl dieser Modus den meisten Spaß verspricht, gibt es doch andere Möglichkeiten, im Ein-Spieler-Modus zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Erreicht man einen Platz unter den ersten drei, gibt es die obligatorische Medaille. Persönliche Bestleistungen und olympische Rekorde werden aufgezeichnet, wenn Ihr also einen Rekord brecht, geht Ihr in die olympische Geschichte ein.

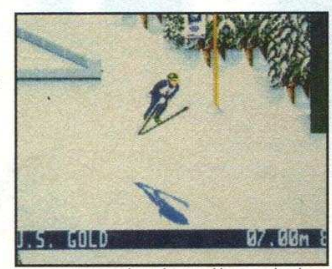
Es ist zur Zeit noch schwierig, ein Urteil darüber abzugeben, wie gut dieses Spiel im Vergleich zu anderen wirklich wird. Sicherlich sind die Grafiken besser als beispielsweise die von Winter Challenge (welches aber immerhin auch schon eineinhalb Jahre alt ist). Entscheidend bei Spielen dieses Genres ist aber die Spielbarkeit.

Im Vergleich zu US Golds erstem Olympia Spiel, Olympic Gold, scheint dieses Spiel eine deutliche Verbesserung zu sein. Die Grafiken sind viel realistischer und die Tatsache, daß US Gold mit echten Athleten zusammengearbeitet hat, verspricht auch eine Verbesserung bei der Spielbarkeit. Mit Sicherheit wird dieses Modul die harten Sofa-Sportler unter Euch vom selbigen hauen. Bislang waren Sportsimulationen auf dem Mega Drive nicht sonderlich erfolgreich, denn obwohl sie optisch ansprechend sind, sorgten die unrealistische Steuerung und der relativ langsame Spielablauf für doch eher mäßigen Spielspaß. Aber vielleicht spornt der Anlaß die Programmierer ja dazu an, es diesmal richtig zu machen. Wir sind schon sehr gespannt!

● **Stefan Schachler**



Im zünftigen Abfahrtslauf versucht Ihr, den Computergegner zu übertreffen. Hier zählen, entschieden anders als beim Schulsport, schon Hundertstelsekunden.



Wenn ich mich ganz klein mache, kann ich vielleicht durch das Wohnzimmer des Alm-Öhis fliegen? Wer genau hinguckt, sieht aber, daß dieses Hindernis genau dazu da ist. Fahrt einmal elegant außen herum, und Ihr heimst Extrapunkte ein!







Jippie! Abflug für Angeber. Je besser Eure Trickeinlagen, desto satter schwillt das Punktekonto.

PRO

Leserbriefe

SegaPro
Leserservice, Postfach 101 905
44719 Bochum

WAS ALS NÄCHSTES?

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben, weiter so, Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte verseht sowohl Briefumschlag alsauch den Brief selber mit Eurem Namen u. Anschrift. Veröffentlichung soweit möglich; das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung (soweit vorhanden) wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, faßt den Füller, krallt Euch den Kugelschreiber, packt den Pinsel und schreibt, zeichnet, malt an:

SegaPro Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum.

Ich bin ein Riesenfan von Cool Spot, ist eine Fortsetzung geplant? Könnt Ihr mir empfehlen, welche Spiele ich mir im nächsten Jahr zulegen sollte?
Andrea Edermann, Esslingen

Die Hersteller von Cool Spot, Virgin, sind momentan sehr mit der Produktion ihrer neuen Titeln beschäftigt und warten sicher erst einmal ab, wieviel Erfolg Cool Spot in den Läden hat, bevor sie an eine Fortsetzung denken.

Was Spiele fürs nächste Jahr betrifft, schlag' Seite 12 auf!

UNGEDULD

Ich bin jetzt seit einem halben Jahr stolzer Besitzer eines Mega Drives und es fällt mir immer auf, wieviel Zeit vergeht zwischen der Veröffentlichung der ersten Infos über ein neues Spiel und dem Zeitpunkt, wenn es dann endlich veröffentlicht wird. Um mehr darüber zu erfahren, habe ich erstmal eine der Kontaktnummern in Eurer Zeitschrift angerufen.

Leider war am anderen Ende aber nur die Vertriebsfirma und nicht das Softwarehaus und ich konnte nicht alle erwünschten Informationen aus ihnen herausquetschen. Jetzt seid Ihr also dran: Könnt Ihr mir sagen, wie lange die Herstellung der Spiele dauert und was die Hauptgründe für verspätete Spieleveröffentlichungen sind?
Thomas Schreibener, Hamburg

Der Zeitraum, in dem Spiele entstehen ist unterschiedlich lang - von drei Monaten bis zu drei Jahren ist alles möglich; normalerweise wird aber von den Herstellern erwartet, daß sie die Produktion eines Spiels in ca. 9 Monaten abschließen (auch eine Art Schwangerschaft!). Sobald das Spiel beinahe fertiggestellt ist, muß es Sega zur Billigung vorgelegt werden und wenn Sega, aus welchem Grund auch immer, Einspruch erhebt, muß es seinen (Segas) Wünschen entsprechend geändert werden.

Hat Sega einem neuen Spiel erst einmal seine offizielle Zustimmung gegeben, werden die Module hergestellt – in Japan!

Für Sega selber nimmt diese Prozedur nicht viel länger als 2 Wochen in Anspruch, andere Hersteller aber müssen ihre Spiele in Segas Produktionseinrichtung einplanen. Wenn Segas Modulproduktion zu lange dauert, wird die Veröffentlichung verspätet – und diese Verspätung ist nicht die Schuld der Hersteller. Bei einigen Spielen jedoch kam es genau umgekehrt - sie wurden bis zu einem Monat "zu" früh veröffentlicht, z. B. Alien 3.

BLUTIGER KOMBAT

In der Ausgabe 11/93 las ich im Feature zu Mortal Kombat auf dem Mega Drive, daß man mittels eines Codes in den Genuß der Vollversion kommen kann (Finishing-Moves, Blut etc.). Es würde mich sehr erbauen, wenn Ihr mir diesen Code, falls Ihr ihn kennt, mitteilen würdet.
Pauki

Ich habe mir das Spiel Mortal Kombat zugelegt und muß sagen, Ihr habt nicht zuviel versprochen, doch nun hätte ich gern das Code-Wort für den Diggi-Ketchup, damit mehr Action ins Spiel kommt. Könnt Ihr mir helfen?
Michael Oswald, Köln

Wir haben viele Briefe und Anrufe zum Thema Blutcodes in Mortal Kombat bekommen und wir müssen uns schuldig bekennen, Euch in unserer Oktober-Ausgabe den Mund wässerig gemacht zu haben, was diese Todesgriffe betrifft. Kurz und gut, es ist uns nicht möglich, besagte Codes zu veröffentlichen oder in irgendeiner anderen Form weiterzugeben. Das hierzulande erhältliche Modul ist eine sogenannte "entschärfte" Version. Es stimmt, daß das Spiel in einer ausländischen Version mit den berüchtigten Blutcodes kommt, aber man befand sie für den deutschen Markt als zu brutal.

SEGA-ZUG

Fährt der Sega-Zug nächstes Jahr wieder?
E. Gerber, Frankfurt

Sega zufolge gibt es bis jetzt noch keine Pläne – weder positive noch negative – den Sega-Zug im nächsten Jahr wieder rollen zu lassen. Warte es ab! Sobald es Informationen darüber gibt, wirst Du sie in SegaPro lesen können.

CD-SCHMUTZ

Also, ich bin echt sauer! Obwohl ich erst einigermaßen skeptisch war, bin ich doch endlich über meinen Schatten gesprungen und habe mir ein Mega-CD zugelegt – und jetzt?! Es ist mir jetzt ein paarmal passiert, daß die CD "steckengeblieben" ist oder überhaupt nicht spielt. Ist das Mega-CD ein so unausgereiftes System, daß man sich mit solchen Unbequemlichkeiten einfach abfinden muß, soll ich mich im Geschäft beschweren oder könnt Ihr mir weiterhelfen?
P. Prentell, Stuttgart.

Keine Panik, lieber P., es scheint, daß alles, was mit Deinem CD nicht stimmt, nur mit Reinlichkeit zu tun hat. Nein, nein, nicht mit Deiner persönlichen, Dein Mega-CD muß ganz einfach gesäubert werden. Dazu kannst Du einen normalen CD-Reiniger benutzen, das Gerät kann mit einer Standard-Reinigungskassette behandelt werden.

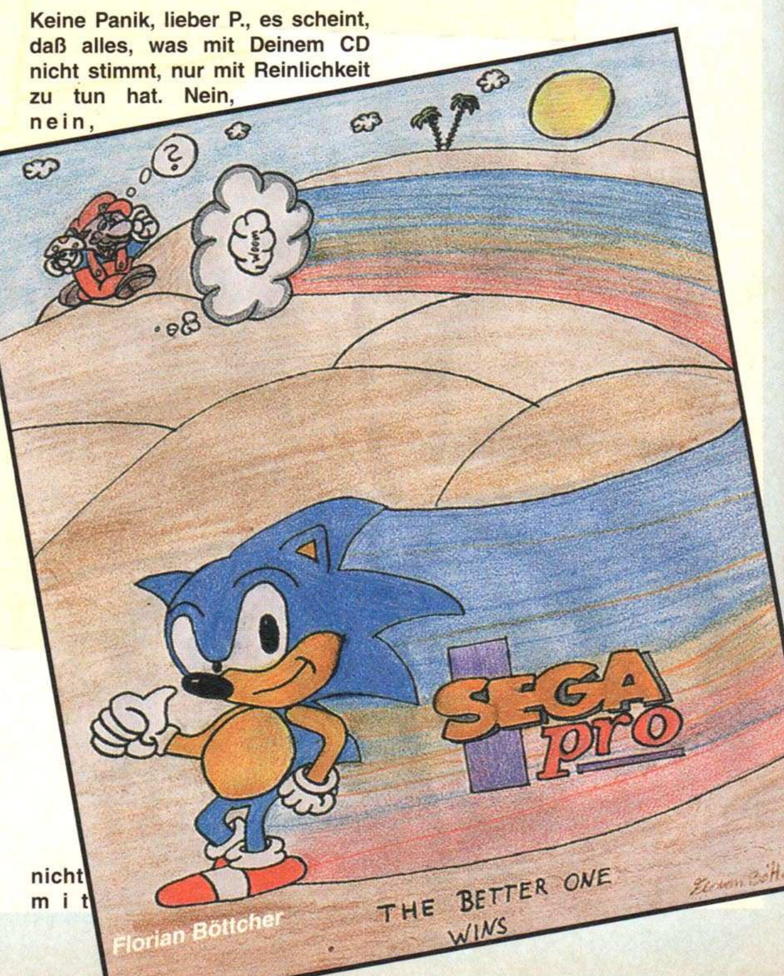
WER KAM ZUERST?

Wer brachte die erste Konsole auf den Markt, Sega oder Nintendo?
S. Busse, Regendorf

Weder noch. Schon Jahre, bevor Sega und Nintendo von sich hören ließen, verkaufte Atari seine VCS-2600-Konsole, die einfachen Geschicklichkeitsspiele dafür waren ein Riesenerfolg! Im Jahre 1985 brachten dann Sega und Nintendo ihre Achtbit-Konsolen heraus und lösten im darauffolgenden Jahr mit ihren Maskottchen – Mario, dem Klempner bzw. Wonderboy einen Videospieleboom aus, der bis heute anhält.

TEURER?

Gibt es einen Preisunterschied zwischen Mega-CD und Mega-CD 2?
I. Chantelau



Florian Böttcher


ROYAL RUMBLE
Jetzt bist Du dran!
Mr. Perfect
NEU
16-MEG
ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlepower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt.
Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben.
Neu ist auch der WWF Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlekrone schlägt.
Screenshot SNES
Der Hammer ist allerdings der ROYAL RUMBLE* selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.
ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.
Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49
GAME BOY
KING OF THE RING
ROYAL RUMBLE
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
MEGA DRIVE
Acclaim®
Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:
KING OF THE RING
FLYING EDGE
LJN LTD.
PLAY TIME Star SNES
SERVICEPLAN

PRO Leserbriefe

Ja und nein: Aufgrund des starken Yen ist das Mega-CD 2 teurer als sein Vorgänger - der allerdings nicht offiziell in Deutschland erhältlich war. Das Mega-CD gibt's hierzulande für DM 599,- einschließlich dem Rennspiel Road Avenger.

TV

Was ist Sega TV und wie funktioniert es?
Maria Bussmann, München.

Sega TV ist eine Werbekampagne, die Sega im deutschen Fernsehen laufen läßt. Sie soll die Media-Fähigkeiten des Mega-CD (Musikvideos, Programmgestaltung usw.) deutlich machen.

PROBLEME MIT NHLPA

Als Mega Drive-Einsteiger habe ich mir das Spielmodul " NHLPA Hockey '93" der Firma Electronic Arts angeschafft und bin beim Betrieb desselben auf folgende Probleme gestoßen: Sobald nach dem Intro und den Optionseinstellungen auf das Eisfeld gewechselt wird, erscheint alles in Schwarz-Weiß, obwohl es im Intro und in den Optionseinstellungen noch farbig war. Es gibt dann auch Störungen auf dem Bildschirm und zeitweise erscheinen kurz ein paar Farben.

Wo liegt das Problem? Am Modul kann es nicht liegen, denn ich habe es bereits umtauschen lassen, aber auch das neue Modul zeigt das gleiche Verhalten. Am Fernseher kann es auch nicht liegen, denn auch auf meinem Zweitfernseher gibt es keine Farben auf dem Eisfeld. Und auch am Mega Drive kann es nicht liegen, denn bei allen anderen Spielmodulen wie "Sonic 2", "Quackshot" usw. erscheinen die Farben auf dem Fernseher. In dieser Form ist dieses Modul unbrauchbar. Ich bitte Euch deshalb, mir mitzuteilen, was ich machen kann. Was sagt denn der Hersteller Electronic Arts dazu? Ich hoffe, das Ihr mir weiterhelfen könnt, sonst habe ich Fr. 120,— für Softwareschrott verwendet. (Vor einigen Monaten habe ich das beiliegende Schreiben an einige Stellen geschickt, zu meinem Erstaunen ist es aber von niemandem beantwortet worden.)
Othmar Morger, Richterswil, Schweiz



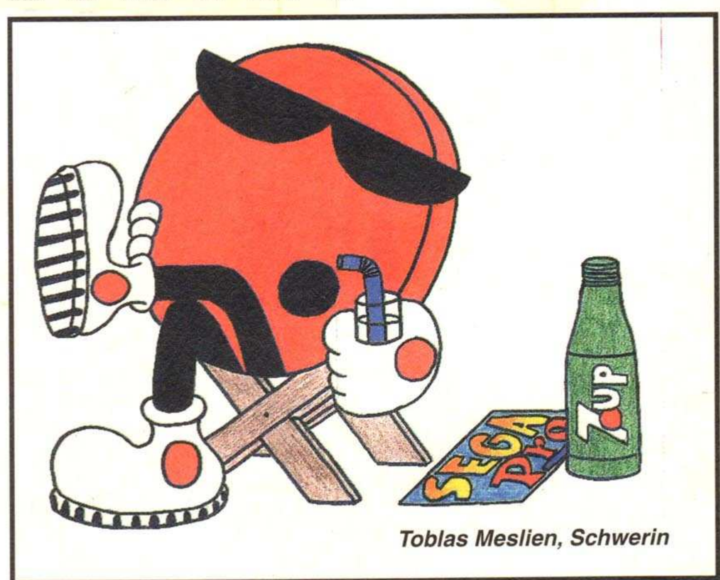
Das Farbproblem mit Deinem CD klingt nach einem Hardwarefehler. Am bestens wendest Du Dich noch einmal an den Sega Info-Service und läßt Dich mit dem Reparaturdienst verbinden, das ist wirklich das Vernünftigste, was Du unter den Umständen tun kannst!

Das Mega-CD bietet gegenüber dem Mega Drive einiges mehr: 64 Farben können gleichzeitig dargestellt werden, feine Zoom- und Reaktionseffekte täuschen eine deutlich höhere Auflösung vor. Dank CD-Sound und dem 6 Mbit Zwischenspeicher können umfangreichere Spiele als beim Mega Drive geladen werden.

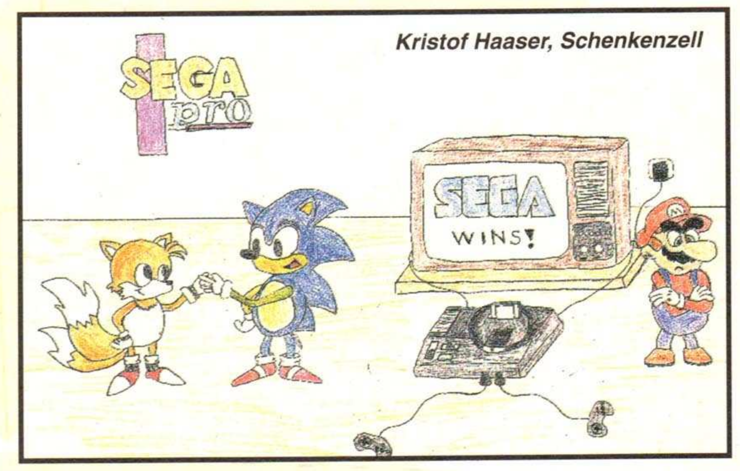
AMERIKANISCHES CD

Am 12.12.92 habe ich meinen Kindern einen Sega CD-Player in der Electronics Boutique in Florida gekauft, aber das Gerät funktionierte nicht richtig. Wir brachten das Gerät zurück. In der Zwischenzeit wurde ich von meiner Firma nach Deutschland versetzt und ich hatte keine Gelegenheit, das Gerät zu testen. Zu meinem Bedauern mußte ich aber feststellen, daß es immer noch keine Strom annimmt. Es kann nicht an meinem Haussystem liegen, denn das ist mit 120/220 Volt ausgerüstet.
Johann-Josef Brech, Badem

Am einfachsten wäre es, wenn Sie für längere Zeit in Deutschland bleiben, sich das deutsche Mega Drive und Mega-CD 2 kaufen. Sega Deutschland kann leider keine Auskunft über US-Geräte geben, doch sollten Sie für das Netzteil einen Adapter besorgen. Es gibt ihn für rund 90 Mark im Elektronik-Fachhandel, damit sollten Sie keine Stromprobleme mehr haben.



Toblas Meslien, Schwerin



Kristof Haaser, Schenkenzell



Sebastian Grossmann, Berlin

5 SUPERPREISE ZU GEWINNEN

FANTASTIC DIZZY

COSMIC SPACEHEAD

1 Mega Drive & Dizzy

2 Modul für das System Deiner Wahl: Dizzy oder Micro Machines oder Cosmic Spacehead (Bitte angeben!)



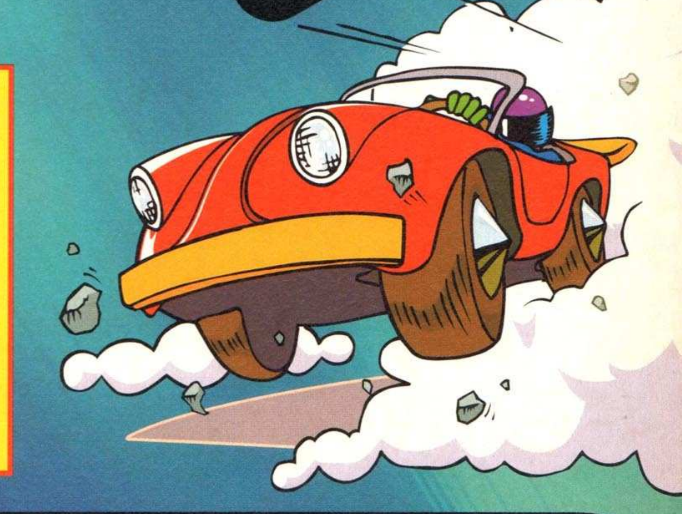
3 Dizzy-Modul (System Deiner Wahl)



4 20 Teilnehmer gewinnen je ein T-Shirt

5 20 Teilnehmer gewinnen je ein Käppi

The Original Micro Machines Scale Miniatures



DIE FRAGEN

1. Welcher Körperteil kontrolliert das Gleichgewicht?
- ☐ a) Ohr
- ☐ b) Auge
- ☐ c) Fingernägel
- ☐ d) Nase

2. Eier sind eine Quelle für:
- ☐ a) Klo-Witze
- ☐ b) Protein
- ☐ c) Golfbälle
- ☐ d) Küken

3. Wer war zuerst da, Henne oder Ei?
- ☐ a) Kommt auf den Koch an
- ☐ b) Ei
- ☐ c) Henne
- ☐ d) Weiß nicht, Trickfrage!

Beantworte einfach folgende Fragen und schick' Deine Lösung an:

Codemasters-Wettbewerb
Postfach 101 905
44719 Bochum.

Codemasters™





NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 12 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgaben 2, 3, 4, 6, und 7 sind inzwischen vergriffen, aber die anderen 7 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!



Ausgabe 1
DM 6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-Ups.



Ausgabe 5
DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!



Ausgabe 8
DM 6.50

In dieser Ausgabe: Wie Mega-CD-Spiele hergestellt werden und die heißeste Games werden getestet. Previews von Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews zu Final Fight (CD), Sewer Shark (CD), Jaguar XJ220 (CD), Shining Force (MD), Battletoads (MD), Flintstones (MD) und WWF Steel Cage (GG). Nicht zu vergessen, die erstaunliche Anleitung zu Ecco the Dolphin!



Ausgabe 9
DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Ausgabe 10
DM 6.50

bringt aktuelle News und Previews, Reviews zu Jungle Strike (MD), Superman (MD/MS), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



Ausgabe 11
DM 6.50

Mit dem Mortal Kombat-Special in aller Ausführlichkeit. Plus einem Preview zu Jurassic Park und Infos über die CES-Show in Chicago.
Reviews zu: Batman Returns (CD), Snow Bros (MD), Strider II (MD), GP Rider (MS), Galaga 2 (GG), Superman (GG) u.v.a.



Ausgabe 12
DM 6.50

bringt Euch ein vierseitiges Review zu F1 Strike Eagle II plus 26 weitere Reviews: u. a. BOB, Bubsy, Golden Axe 2, Mortal Kombar, Power Challenge, Sherlock Holmes, General Chaos u.v.a.
Im Preview: Sonic CD, Fanta Dizzy. The Flintstones in einer fünfseitigen Komplettlösung Screenshots!

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,50		
Ausgabe 8	DM 6,50		
Ausgabe 9	DM 6,60		
Ausgabe 10	DM 6,50		
Ausgabe 11	DM 6,50		
Ausgabe 12	DM 6,50		

Zwischensumme: DM ______

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM ______

Scheck zahlbar an SegaPro DM ______

Name..............................

Anschrift..............................

....

....

....

Bitte schickt dieses Coupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

PRO REVIEWS INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

Einleitung
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

ProView
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

ProTip
Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

ProScore
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

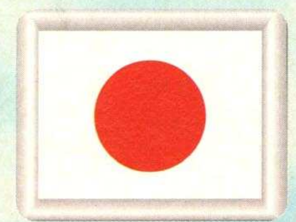
ProYo!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

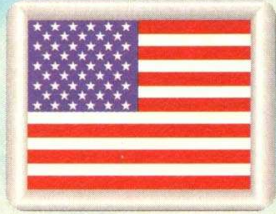
ProLeser!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbriefseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN


In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich









STREET FIGHTER II

SPECIAL CHAMPION EDITION

SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO — YO!

MEGA DRIVE

Echten Konsolenfreaks gehen Namen wie Ryu, Chun-Li, M. Bison oder Blanka wie selbstverständlich von der Zunge. Ihr bedingungsloser mutiger Einsatz beim unfairsten Turnier der Welt hat die Kämpfer in der Spielergunst weit nach vorne gebracht. Balrogs Boxkünste, Vegas Anmut und Zangiefs schiere Kraft blieben Sega-Spielern bislang verschlossen, doch jetzt hat die kraftlose Zeit ein Ende.

Das Modul steckt im Schacht, das Mega Drive wird eingeschaltet und der Adrenalinspiegel steigt innerhalb von Sekunden. Die Menge stimmt einen Singsang nach ihrem Liebling an. Hier ist kein Platz für ängstliche Leute - es geht um die Meisterschaft. Die Straßenkämpfer rücken an, und manches andere Modul muß zähneknirschend Platz machen.

Mortal Monday, der vielbejubelte Erstverkaufstag von Acclaims Mortal Kombat, ist gekommen und gegangen, Ruhe kehrt im Spielerlager ein. Doch nicht ganz - ein großes, unbesiegbares Softwarehaus trotzt der Marketingübermacht und schubst seine Überhelden in den Ring. Ob zaubertrankgestärkt oder nicht - die Street Fighter wecken hohe Erwartungen unter den Mega Drive-Besitzern.

Wer die letzten Monate nicht gerade auf dem Mars verbracht hat, weiß, daß SFII das größte Automatenspiel aller Zeiten ist. Es ist auch einer der meistverkauften Super-NES-Titel – sehr zum Ärger von Sega. Doch nun ist die formateigene Version da, und man darf sich genüßlich die Hände reiben.

Worum geht es in den Kämpfen? Im Ein-Spieler-Modus müßt Ihr jeden der 12 Gegner in einer Drei-Runden-Auswahl schlagen, und das buchstäblich. Ist der Gegner so oft und stark getroffen, daß sein Energiemesser gegen Null sinkt, habt Ihr die Runde gewonnen. Sind alle Kämpfer besiegt, habt Ihr Turnier und Spiel gewonnen.

Für Abwechslung sorgen Bonusrunden und eine Auswahl besonderer Bewegungen für jeden Kämpfer. Jede Figur kann mit fingerverrenkenden Knopfkombinationen drei bis vier Spezialangriffe ausführen. Dazu gehören Feuerbälle, Angriffe mit Sonderwaffen, kernige Hiebe und niederschmetternde Tritte. Sämtliche Bewegungen des Automaten wurden übernommen!

Die erste Bonusrunde könnt Ihr nach dem vierten Gegner bestehen. Zertrümmert ein Auto, bevor die Zeit abläuft und kassiert, je nach Schnelligkeit Eures Erfolgs, einen satten Punktebonus. Nach dem achten Gegner winkt die zweite Extrarunde. Jetzt heißt es, eine Ziegelpyramide zu zerschmettern und wieder Punkte abzuräumen.

Vor Spielbeginn könnt Ihr die Schwierigkeitsstufe, die Knopfbelegung, Musik und Kampfart einstellen. Zur Wahl stehen das Standardspiel, das Duell (für den Zwei-Spieler-Modus), sowie der Kampfmodus. Der bietet einen Teamkampf und macht unglaublichen Spaß. Ihr könnt entweder Ausscheidungsrunden austragen oder Euch für Match Play entscheiden.

Im Match Play wählt jeder Spieler bis zu sechs Kämpfer aus. Wer am Ende der Runden die meisten Siege verbucht, hat gewonnen. Die Ausscheidungen finden auch zwischen maximal je sechs Kämpfern statt. Wer die Runde gewinnt, bleibt übrig – und so weiter, bis zum bitteren (oder süßen)



Wer bekommt das knackige Mädel im Hintergrund? Ken und Guile sind sich nicht einig, und so greift man zu seinen Zauberkräften. Daß das Mädel längst vergeben ist, stört die beiden kein bißchen.

PROTIP Macht Euch auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad mit dem Spiel vertraut und erlernt die Spezialangriffe. Steigert den Schwierigkeitsgrad erst, wenn Ihr die Steuerung beherrscht.



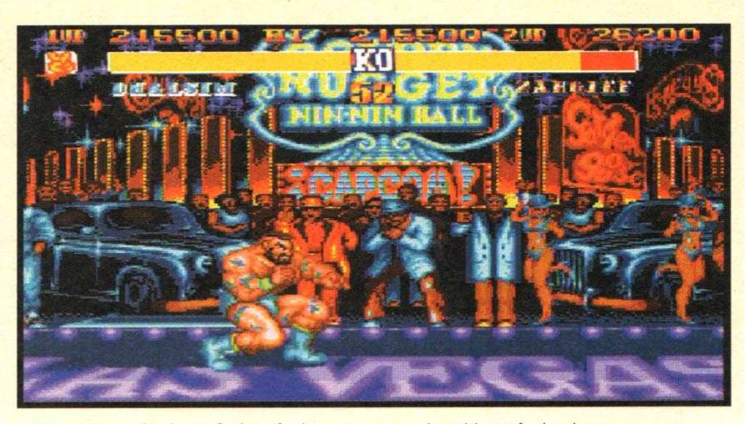
EVA MEINT

Was lange währt, wird endlich gut! Die Fans dürfen aufatmen und Mortal Kombat vorsichtig in die Ecke legen. SF II: SCE bietet alles, womit die Hyper Fighting Edition auf dem Super NES aufwartet. Es geht schnell, heftig und technisch sauber zur Sache. Selten hat man sich wirklich so inmitten einer Klopperei gefühlt! Feine Details wie die Möglichkeit, die Kampfdauer und -art einzustellen (Auswahl oder Match-Wettbewerb) stehen dem Modul gut zu Gesicht. Kann denn Prügeln Sünde sein? Bei dieser technisch fast perfekten Umsetzung kommen einem ernsthafte Zweifel.





Klein, aber fein: Das Belegungsmenü, in dem Ihr Eure Angriffsarten festlegt. Jetzt wackelt der Thron des M. Bison gewaltig...



Hier werden die Straßenkämpfer ihrem Namen gerecht. Solche Kraftpakete hat Las Vegas schon lange nicht mehr auf dem Pflaster gehabt.

Ende. Beide Modi bieten vor allem zu zweit endlosen Spaß.

Die Qualität der Grafik von SFII ist unglaublich und eine echte Überraschung. Alles sieht mindestens so gut aus wie im Automaten oder auf dem Super NES, wenn nicht noch besser! Die Figuren sind perfekt charakteriesiert und phantastisch detailliert. Sie sind knallhart und wirken unglaublich kämpferisch. Alle Bewegungsabläufe stimmen bis aufs Pixel. Gelegentlich tröpfelt dezent etwas Blut.

Die Hintergrundgrafik ist fast identisch mit jener der anderen Versionen, nur wenige wurden neu gezeichnet. Manche der Gestalten in der Kulisse sind nett animiert, und das Scrolling ist makellos. Was noch? Ach ja – Titel, Introszenen und die Kämpferwahl sind genial, wie der gesamte Spielablauf. Egal, ob Ihr mit dem Drei-Knopf-Pad oder dem mit sechs Knöpfen spielt - die Steuerung läßt nichts zu wünschen übrig.

Wen wundert angesichts solcher Perfektion, daß auch die Sounds und Musikstücke über fast jede Kritik erhaben sind? Jede Figur hat ihre passende Musik, und die Sounds sind so gut, wie man es auf dem Mega Drive halt erwarten kann. Eigentlich fehlt nur etwas Sprachausgabe.

Diese Ausgabe der Straßenkämpfer ist phänomenal. Trotz der Irrsinnsgeschwindigkeit braucht niemand die Kontrolle über das Geschehen zu verlieren. Selbst im dicksten Gewühl kann man sich behaupten – die Steuerung ist eher ein winziges Stück einfacher als auf dem Super NES. Damit der Größenwahn kein Ende nimmt, sei erwähnt, daß die Special Championship Edition schneller ist als die neue Hyper Fighting Edition auf dem Super NES!

Street Fighter II: Special Championship Edition bietet dem begeisterten Pixelprügler alles, was das Herz begehrt. Es ist unglaublich schnell, eine echte Herausforderung und hat einen Suchtfaktor, der die Richterskala sprengt. Wer einmal kloppt, den hält es nicht – und wenn man ihm die Welt verspricht!

● Stefan Schachler



STREET FIGHTER II:
SPECIAL CHAMPIONSHIP EDITION

CAPCOM ● DM 140,- ● NOVEMBER

FORMAT	24Mbit
SPIELER	2
STUFEN	12
SCHWIERIGKEITSGRADE	8
BESONDERHEITEN	Continues



GRAFIK 94%
▲ Jede der Figuren ist hervorragend und detailliert gezeichnet.
▲ Bunte, abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken wecken den Spielappetit.

MUSIK 90%
▲ Die stimmungsvolle Musik paßt haargenau zur Atmosphäre.
▲ Durchweg tolle Sprachausgabe und Soundeffekte.

SPIELABLAUF 97%
▲ Die Bewegungen sitzen auf dem 6-Tasten-Pad genau.
▲ Auf den unteren Schwierigkeitsstufen spielt man SF II schnell durch, aber dann wird es schön schwierig.

ANFORDERUNG 94%
▲ Vom Anfänger bis zum Profi hat hier jeder etwas zum Üben.
▲ Zu zweit, aber auch alleine, kann man endlosen Spielspaß haben.

PROSCORE 95%

Die beste Prügelei aller Zeiten! Endlich ein Spiel, das Euch buchstäblich vom Hocker reißt und überhaupt nicht wieder losläßt.

Es war einmal ein Märchenland, weit von hier entfernt. Agrabah heißt dieses Land, dessen Wüste die unermüdlichen Einwohner wunderschöne Oasen und Siedlungen abgetrotzt haben. Doch das Volk muß hart arbeiten, und die Pracht der Gärten bleibt dem Sultan vorbehalten. Die Städter murren, doch ahnten sie, was sich hinter den dicken Palastmauern tut, würden sie erschrocken verstummen.

Jafar, der machthungrige Ratgeber des Sultans, dürstet nach der Gewalt über das Land. Heimlich plant er den Sturz des Sultans. Schon hat er seine Schergen ausgeschickt, jeden Teil des Reiches zu besetzen und eine geheimnisvolle Wunderlampe zu suchen. Nur mit ihrer Hilfe wird er die Macht erlangen können. Jafar rechnet nicht mit Widerstand.

Doch das Schicksal will es anders: Aladdin, ein flinker, junger Straßendieb, kann Jafar widerstehen. Eines glühendheißen Tages macht er sich auf, um die Wunderlampe zu bergen. Das Abenteuer beginnt...

Frei nach dem Märchen um Aladin und die Wunderlampe entwarfen die Disney-Studios jüngst ein kleines Meisterwerk. Bald stand fest, daß der junge Aladin - englisch Aladdin geschrieben - auch Held eines Mega Drive-Spiels werden sollte. Flugs sicherte Virgin sich die Zusammenarbeit mit den Trickfilmspezialisten. Gemeinsam entwarf man ein Abenteuer, das alle bisherigen Comicabenteuer in den Schatten stellen sollte. Anmutig, wie es nur eine Disneyfigur sein kann, sollte der junge Dieb sich Seile hochschlängeln, sein Krummschwert führen und filmreife Abenteuer bestehen. Dafür sollten nicht nur die märchenhaften Fähigkeiten der Disney-Leute, sondern auch Virgins Team um David Perry garantieren. Der Name kommt Euch bekannt vor? Sollte er auch: David zeichnete für den Sommerhit Cool Spot verantwortlich, der jetzt vom Mega Drive auf Segas Achtbitter umgesetzt wird.

Die besten Voraussetzungen also, um einen ganz großen Weihnachtserfolg zu landen. Zudem haben die Softwarefans gut lachen: Noch bevor Aladdin in unsere Kinos kommt, begibt er sich auf dem Mega Drive inmitten Jafars Horden. Zehn von kurzen Zwischenszenen eingeleitete Abschnitte warten auf unseren Helden. Von den Gassen der Stadt führt sein Weg ihn durch die Wüste in das Verlies des Sultans. Durch einen Lavagang knapp entkommen, gelangt Aladdin auf einem Zauberteppich in die sagenhafte



Behende flitzt Aladdin im Kreis umher und sucht vergeblich den Eingang zum Sultanspalast. Glaubt es oder nicht, aber der als Mühlentreter mißbrauchte Paradiesvogel ist härter zu knacken als man denkt. Ihr braucht ziemlich viele Äpfel, um mit ihm fertig zu werden.



Disney's Aladdin

SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO YO!



Wunderlampe hinein. Alices Alptraum im Wunderland verblaßt gegen die Kapriolen des Flaschengeistes, denen Aladdin hier ausgesetzt ist.

Dem jungen Dieb schwirrt noch der Kopf von seinem wilden Ritt durch die Lampe, da findet er sich schon im Inneren des Sultanspalastes wieder. Jetzt ist es nicht mehr weit zur Auseinandersetzung mit Jafar. Dessen Palast muß ein irres Genie entworfen haben, so viel Fallen und unvermutete Wendungen gibt es dort.

Daß auf Schritt und Tritt Gegner lauern, ist bei einem so gefährlichem Auftrag selbstverständlich. Messerwerfer, Schlangen und Shiva-Statuen sind noch harmlos - sie lassen sich besiegen. Anders sieht es bei den Stacheln, Metallpendeln und glühendheißen Böden aus. Hier helfen nur perfektes Timing und geschicktes Ausweichen!

Damit Aladdin es nicht ganz so schwer hat, sind auch zahllose Hilfen übers Land verstreut. Da gibt es Äpfel zum Werfen, Smart Bombs in Form von Lampen und Herzen, die verbrauchte Energie zurückbringen. Gelegentlich findet Aladdin sogar ein kleines Selbstbildnis, das ihm ein weiteres Leben spendiert. Hat er genug Edelsteine gesammelt, darf er bei fliegenden Händlern auch Leben und Continues einkaufen. Etliche Rücksetzpunkte erleichtern Aladdins Reise. Mit Hilfe von Zauberflöten kann er zahme Schlangen beschwören und sich von ihnen höher tragen lassen.

Verspielt wie das immer wieder auftauchende Äffchen Abu sind auch die Flaschengeister des Morgenlandes. Sie haben sich kleine Spielchen ausgedacht, um Aladdin von seiner schwierigen Aufgabe abzulenken.
An diversen Stellen jedes Abschnitts finden sich Flaschengeist-Icons. Erreicht Ihr das

REVIEW

Disney's Aladdin

Levelende, dürft Ihr am einarmigen Banditen Euer Glück versuchen. Der gute Geist gestattet ebenso viele Versuche, wie Ihr Icons von ihm gesammelt habt. Vom Extraleben bis zum Iconverlust ist alles drin. Alleine das Hohngelächter, zu dem Ihr mit hängendem Kopf hinausschleicht, lohnt den Verlust!

Doch auch der clevere Abu darf nach Levelende eine Extrarunde einlegen, wenn Ihr drei seiner Abbilder gesammelt habt. Wieselflink muß er feine Gegenstände einsammeln und allerlei Wurfmüll ausweichen. Das ist gar nicht so einfach für den kleinen Affen!

Wer angesichts der vielen verschiedenen Bonusse, Gegner und Landschaftselemente verzweifelt, darf aufatmen! Die Programmierer stellen drei Schwierigkeitsstufen zur Wahl. Anfänger dürfen mit sechs Leben und 15 Wurfäpfeln beginnen, Profis müssen mit drei Leben und drei mickrigen Äpfeln auskommen. Unabhängig vom gewählten Grad steigt die Schwierigeitskurve stetig an.

Nach den ersten Abschnitten zum Eingewöhnen kennt Ihr Aladdins Bewegungen, die vielen Möglichkeiten, in der Landschaft voranzukommen und die Kniffe vieler Gegner. Danach heißt es vor allem, angesichts der zauberhaften Bilder das Spielen nicht zu vergessen - schließlich muß Prinzessin Jasmin vor dem bösen Jafar gerettet werden!

Von der Einführung über die Zwischenszenen bis hin zur Bewegung jedes einzelnen Sprites strömt dieses Spiel eine geradezu überirdische Könnerschaft aus. Hier haben Disneys und Virgins Hexenmeister sämtliche Register ihres Könnens gezogen und das erste echte Trickfilmspiel hergezaubert. Waren Castle of Illusion und Mickey & Donald schon kleine Juwelen, ist Aladdin der strahlende Diamant der Softwareauslage.

Das Spiel verzaubert vom ersten Augenblick. Ist es die oscargekrönte Filmmusik, sind es die vielen, genau passenden Soundeffekte oder die wunderbar gestalteten Extras und Bilder? Daß der Held anmutig Seile hochklettert und geschmeidig wie ein Tänzer über die Felsstufen setzt, hat man schon erwartet. Wie liebe- und humorvoll aber die vielen Gegner - ob geflügelter, geschuppter oder klingenbewehrter Art - sich vorstellen, ist schier unglaublich. Da spucken Kamele, wenn Ihr auf sie springt, vor Schreck nach herbeieilenden Wachen, da locken Jafars Schergen Euch gestenreich zu einem Krummschwertduell oder stoßen Kamikazevögel mit freudigem Krähen auf Euch herab.

Aladdin ist eine einzige Augenweide, und droht doch einmal sekundenweise Monotonie aufzukommen - das Abenteuer ist schließlich ein, wenn auch hochgezüchtetes, Plattformspiel - so vertreibt das reichhaltige Inventar jedes Bildes und Levels derart frevelhafte Gedanken sofort. Aladdin muß immer sehen, wie und wo er weiterkommt, und sind die meisten Gegner auch nicht schwer zu besiegen, können sie ihm bei



Wo soll ich bloß langlaufen? Sobald Ihr das Joypad aus der Hand legt, wandert der Blick unseres Helden orientierungslos von links nach rechts.









Des Flaschengeistes Hände weisen unserem Helden den Weg. Hier muß er sich aber beeilen und ausweichen, bevor der fliegende Teppich am Felsen strandet.







Hüpfen und Springen wird für Aladdin zur Vollzeitbeschäftigung, da das Verlies mit kniffligen Stellen und Fallen gespickt ist. Sobald die Steine aus der Wand kommen, könnt Ihr auf sie drauf springen. Aber beeilt Euch, bevor sie wieder verschwinden.

schlechtem Timing das Leben doch nachhaltig vermiesen.

Mit Geschick und Geduld findet Aladdin jedoch immer einen Ausweg und am Ende seine Prinzessin. Bangemachen gilt nicht – im Zweifelsfall solltet Ihr Euch einfach mehr Zeit lassen und die Bewegungsmuster der Gegner in Ruhe anschauen.

Wie die Disney-Leute soviel Märchenatmosphäre hergezaubert haben? Einfach, wenn man das geballte Können der Kalifornier einsetzt: Ihr Stab von Animationsspezialisten schuf 1200 bis 1600 neue Abläufe - alle von Hand gezeichnet. Virgins Mike Dietz stand dem Team dabei zur Seite. Aladdin selbst wurde gegenüber dem Film modulfähiger gemacht. Kleine Änderungen, etwa an Gürtel und Füßen, ließen den geschmeidigen Helden auf dem kleinen Bildschirm besser aussehen.

Nicht nur die Geschichte, auch Musik, Humor und die zauberhafte Märchenwelt entstammen dem Film. Jeffrey Katzenberg, eine der berühmtesten Disney-Persönlichkeiten, beaufsichtigte die Arbeit und griff gelegentlich helfend ein. Nachdem alle Cels (Celluloids – Zeichnungen auf Spezialfolie) fertig waren, wurden sie vom Computer per "Cel Animation Process" bearbeitet. Nach drei Monaten war schließlich alles fertig für die "Endmontage".

Muß es noch einmal erwähnt werden? Aladdins Ablauf, Präsentation und Klangkulisse sind nahezu perfekt. Sicher, das Spiel bleibt ein Jump&Run, und gewisse Sounds und Stücke hätte man sich länger gewünscht, doch das trübt den Spielspaß nicht im mindesten. Jung und Alt, Anfänger und Profis werden nicht genug von diesem Modul bekommen können.

STEFAN MEINT

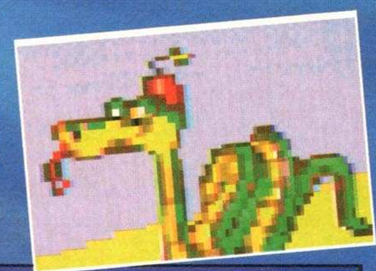
Disney's Aladdin ist der heißeste Kandidat für das Spiel des Jahres. Hier wurde der erste Schritt vom klassischen Jump&Run zum interaktiven Comic gewagt. Grafik in Zeichentrickqualität wurde uns schon oft versprochen, hier aber erstmals gehalten.

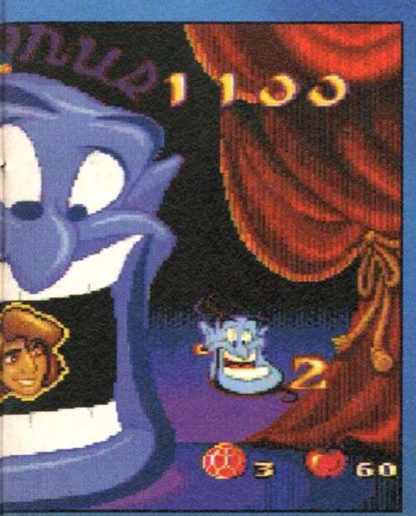
Dieses Spiel wird den Namen Disney nicht brauchen, um sich zu verkaufen, ganz einfach weil es alles enthält, wofür der Name Disney steht: Unerreichte Qualität der Animation und ein Programmdesign, das für sich selbst spricht.

Dabei unterscheidet sich der Spielablauf gar nicht so sehr von anderen Plattformspielen. Der Unterschied ist derselbe wie der zwischen Fließbandcartoons und Disneys Zeichtrickklassikern. In über 50 Jahren Filmgeschichte kein einziger Flop.

Aladdins überwältigende Disney-Qualität bildet eine Klasse für sich. Besserer Sound? Schönere Grafik? Neue Spielestandards? Hier sind sie! Stellt einen Generator gegen Stromausfall in den Keller und laßt Euch vom schönsten Spiel aller Zeiten verzaubern!

● Eva Hoogh









DISNEY'S ALADDIN

VIRGIN ● DM 130,- ● NOVEMBER

FORMAT	16Mbit
SPIELER	1
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Continues

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 97%

▲ Das Beste, was wir bisher auf dem Mega Drive gesehen haben. Aladdin setzt einen Standard, an dem sich alle künftigen Spiele messen lassen müssen.

▲ Die durchweg fantastische Animation der Sprites sorgt für ungetrübtes Spielvergnügen.

MUSIK 94%

▲ Die Hintergrundmusik unterstützt wunderbar die zauberhafte Atmosphäre des Spiels.

▲ Schon die bloße Qualität der Musik wird Spieler aller Altersgruppen und Geschmacksrichtungen begeistern.

SPIELABLAUF 89%

▲ Der normale Hüpfspaß wird durch eine Anzahl von Bonusleveln und vielen Stufen ergänzt.

▼ Manchmal ist der Ablauf etwas simpel - einige Abschnitte hätten variationsreicher gestaltet werden können. Trotzdem bleibt der Spielspaß erhalten.

ANFORDERUNG 92%

▲ Durch die perfekt anziehende Schwierigkeit ist das Spiel für Anfänger wie Experten gleichermaßen geeignet.

▲ Begrenzte Continues beim normalen Schwierigkeitsgrad erhöhen die Lebensdauer des Moduls.

PROSCORE 94%

Das beeindruckendste Plattformspiel, das jemals auf einer Konsole erschienen ist. Die Liebe zum Detail und die dichte Atmosphäre bilden eine Klasse für sich.

DER SEGA SPEZIALIST

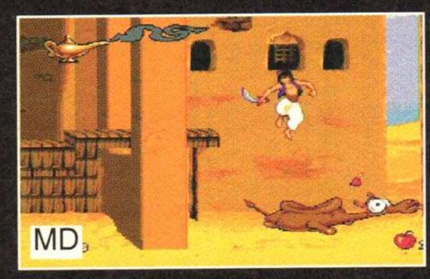
Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Mega Drive

Mega Drive II ohne Spiel........................199,-
Mega Drive II inkl. Aladdin 289,-
Mega Drive II Magnum Set.....................379,-
inkl. 3 Spiele & Sonic 2 und 2 Joyp.
Mega Drive II Sonic 2 Set......................289,-
mit Sonic 2 und 2 Joypad................................
6 Button Contr. 39,-
6 Button Arcade Power Stick 89,-
4 Spiele Adapter Sega.............................59,-
Master System Conv. II...............................69,-
4-Way Play Adapter EA.............................74,-
Dual Turbo (Infrarot 2 Pads)...................139,-
Aladdin 119,-
Addams Family...109,-
Andre Agassi Tennis 99,-
Asterix 119,-
B.O.B. 104,-
Baseball 2020 109,-
Brett Hull Hockey..89,-
Bubsy 99,-
Cliffhanger (Anfang Nov.)............................99,-
Chuck Rock II..109,-
Davis Cup Tennis 109,-
Dizzy (Nov.) 109,-
Double Clutch...109,-
Dracula (Anfang Nov.).................................119,-
F-1 (Batterie)...109,-
F-15 Strike Eagle II 109,-
Fatal Fury 109,-
FIFA Soccer (Elec. Arts) (Dez.) 109,-
rechtzeitig vorbestellen!!
Flashback...119,-
Gauntlet IV (4 Spieler)...............................109,-
General Chaos 109,-
Global Gladiators 99,-
Gunstar Heroes 109,-
Haunting...119,-
Hockey 94...109,-
Hook (Anfang Nov.)....................................109,-
Incredible Crash Dummies........................109,-
James Pond III 119,-
John Madden F. 94 (Dez.) 119,-
Jungle Strike...109,-
Jurassic Park (16MB) sol. Vorr. 99,-
Landstalker dt. Texte (Jan.94,-) 119,-
Lotus II (Dez.)..109,-
Mazin Wars 89,-
Mega Lo Mania 99,-
Micro Machines..79,-
MIG-29 109,-
Mortal Kombat 129,-
Mutant League Hockey (Dez.) 109,-
Pele Soccer (Nov.) 89,-
Populous II Two Tribes 109,-
Puggsy (Anf. Nov.) 109,-
Ranger X 109,-
Rocket Knight Adventures............................99,-
Sensible Soccer (Anf. Nov.) 119,-
Shining Force 124,-
Shinobi III 104,-



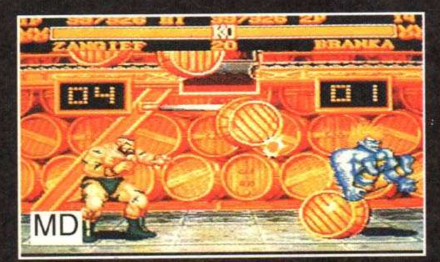
FIFA Soccer...................109,-



Aladdin 119,-



WWF Royal Rumble......129,-



Street Fighter II 134,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar Portofrei.

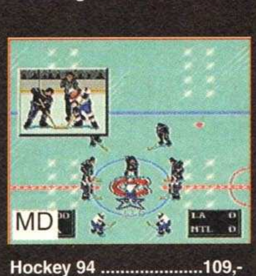
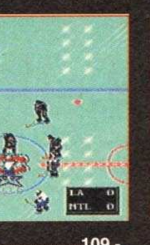
Achtung Händler!
Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.





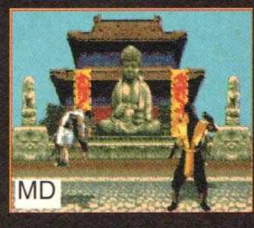
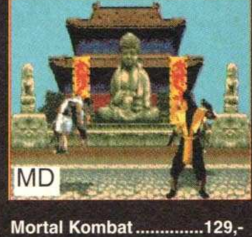

Asterix 119,-
Cliffhanger 99,-
Chuck Rock II....109,-
Dizzy 109,-



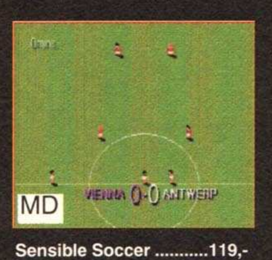

Sonic Chaos 89,-
Hockey 94 109,-
Hook 109,-
Jungle Strike....109,-



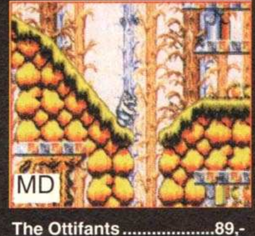



Jurassic Park....99,-
Landstalker dt. Texte ...119,-
F-15 Strike Eagle II 109,-
Mortal Kombat 129,-






Puggsy 109,-
Rocket Knight Adv. 99,-
Sensible Soccer 119,-
Shining Force 124,-



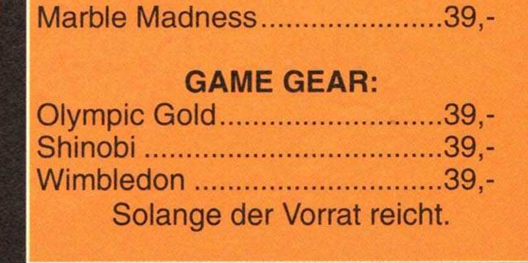
Sonic Spinball 119,-
The Ottifants 89,-




Wiz 'n' Liz....109,-
Star Wars....79,-



Mega CD II ohne Spiel (Okt) 499,-



SONDERPREISE:

MEGA DRIVE

Toe Jam & Earl 49,-
Strider....49,-
Klax 49,-
Ghouls & Ghosts 49,-
Thunder Force 2....49,-
Toki Goes Ape Spit 49,-

MASTER SYSTEM

Bubble Bobble 39,-
California Games....39,-
Marble Madness....39,-

GAME GEAR:

Olympic Gold....39,-
Shinobi 39,-
Wimbledon 39,-

Solange der Vorrat reicht.

Sonic Spinball (Nov.) 119,-
Street Fighter II (24MB)....134,-
Techmo Clash 109,-
The Ottifants (Ende Nov.) 89,-
Tiny Toons 99,-
Turtles Tourn. Fighters 129,-
Ultimate Soccer (1-8 Spieler)....109,-
Wimbledon 114,-
Winter Olympics Lim. Ed....119,-
Wiz 'n Liz 109,-
WWF Royal Rumble 129,-
Virtual Pinball (Dez.) 109,-
X-Men....109,-
Zombies....99,-
Zool (Dez.)....109,-

MASTER SYSTEM

Asterix 2 84,-
Chuck Rock II 79,-
Dizzy (Nov.) 84,-
Dracula 79,-
F-1 79,-
James Pond II 84,-
Jurassic Park....89,-
Master of Darkness....79,-
Mortal Kombat 109,-
TheOttifants 74,-
Robocop 3....89,-
Sensible Soccer 79,-
Sonic Chaos 89,-
Star Wars....79,-

GAME GEAR

Game Gear mit Columns 189,-
TV-Tuner solange Vorrat reicht 119,-
Chuck Rock II....79,-
Dizzy 79,-
Dracula 89,-
Donald Duck 2 (Dez.) 89,-
F-1 79,-
James Pond II 84,-
Jurassic Park....79,-
Master of Darkness....74,-
Robocop 3....79,-
Sensible Soccer 59,-
Sonic Chaos (Nov.) 79,-
Streets of Rage II 79,-
Surf Ninjas....79,-
The Ottifants 74,-
Tom u. Jerry 74,-
T-2 Arcade Game 89,-

MEGA CD

Mega-CD II mit Road Avenger....589,-
1 Jahr Garantie
Mega-CD II ohne Spiel (Okt.)....509,-
1 Jahr Garantie
Batman Returns (CD)....109,-
Ecco (CD)....89,-
Final Fight 89,-
Joe Montana Football (CD)....109,-
NHL 94 CD (Dez.)....119,-
Powermonger (CD) 119,-
Prince of Persia 89,-
Robo Aleste....109,-
Silpheed (Ende Nov.) 89,-
Sonic CD 89,-
Spider-Man vs. Kingspin (Nov.) 89,-
Thunderhawk (Ende Nov.)....109,-
WWF (CD)....89,-

Versand per Nach. ....DM 8,-
UPS ....DM 10,-
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

REVIEW

COSMIC SPACEHEAD

MEGA DRIVE

Cosmic Spacehead hat schon die halbe Galaxis gesehen. Er hat mehr Meilen und Lichtjahre gefressen als jeder andere Tourist und als erster seiner Rasse die Erde entdeckt. Leider glaubt ihm mangels Mitbringsel niemand die Geschichte, und so macht er sich ein zweites Mal auf zum grünen Planeten. Diesmal hat er seinen Fotoapparat dabei. Schließlich verdient er seine Credits als rasender Reporter!

Wäre es um Cosmics Geldbeutel nicht so schlecht bestellt, hätte er bestimmt weniger Probleme, Urlaubsfotos bei uns zu schießen. So aber hat er nur einen mageren Linodollar in der Tasche. Mit Geschick und Cleverneß kann er sich aber diverse irdische Dinge zunutze machen und am Ende doch noch als Held und Entdecker nach Hause telefonieren, äh - zurückkehren.

Handhabung der Gegenstände ist denkbar einfach.Es gibt zahllose Unteraufgaben, aber Euer Hauptziel bleibt die Rückkehr zur Erde. Dort müßt Ihr Aufnahmen machen, um zu beweisen, daß es den sagenhaften Planeten wirklich gibt. Vorher braucht Ihr jedoch Reisepapiere, ohne die Ihr Eure Heimatwelt Linoleum nicht verlassen dürft. Auf der Übersichtskarte erkennt Ihr die Größe Eures Planeten. Die ist gewaltig – und nicht alle Regionen lassen sich ohne Weiteres betreten...

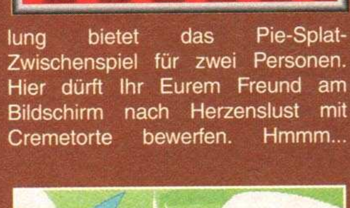
Obwohl Cosmic vor allem messerscharfe Logik und eine Menge Phantasie braucht, hat Codemasters eine gehörige Anzahl Geschicklichkeitstests eingebaut. In den Jump&Run-Abschnitten könnt Ihr die grauen Zellen abkühlen lassen und Eure Reflexe trainieren. Die Plattformen sind nicht schwierig zu durchlaufen, aber Ihr müßt dort möglichst viele Süßigkeiten sammeln und Gegnern ausweichen. Habt Ihr genug Bonbons, winkt ein Extraleben.

Solche Hüpfeinlagen kommen meist kurz, bevor Ihr etwas Wichtiges entdeckt oder – Dizzygeschädigte wird's freuen – ein Paßwort erhaltet. Dank der Paßwörter fällt die nächste Runde leichter. Man muß nicht, wie bei Dizzy, Mammutsitzungen einlegen, weil es keine Speichermöglichkeit gibt.

Eine etwas seltsame Abwechslung bietet das Pie-Splat-Zwischenspiel für zwei Personen. Hier dürft Ihr Eurem Freund am Bildschirm nach Herzenslust mit Cremetorte bewerfen. Hmmm... Ganz nett, aber was soll's? Das Kaloriengekeile hätte man besser weggelassen, aber man muß es ja nicht mitmachen.

Grafisch ist Cosmic nicht gerade revolutionär. Die Landschaften sind einfach, wenn auch bunt und schön schräg. Die Stimmung des Spiels

PROTIP Wenn Ihr nicht weiterkommt, bewegt Euch in den Teleportern herum. Kommt Ihr anschließend wieder heraus, spendieren sie Euch den gesuchten Gegenstand.





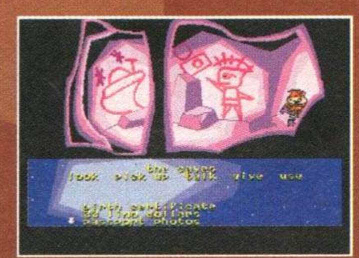
Um die Rakete zu zünden, braucht Ihr eine Zündschnur, ein Streichholz, etwas Schießpulver und eine Zielvorrichtung.

STEFAN MEINT

Knobelspielen fehlt es oft an Abwechslung – man konzentriert sich nur auf den richtigen Weg und auf Textmeldungen. Cosmic bildet da eine erfrischende Ausnahme: Es hat verschiedene Spielmodi und eine genial einfache Steuerung.

Die abgedrehte Comicgrafik ist herrlich detailliert und paßt hervorragend zu den coolen Weltraumtypen. Die Geschichte dazu hat Codemasters sich toll ausgedacht, und das Hantieren mit den diversen Objekten macht eine Menge Spaß. Cosmic ist eine klasse Mischung verschiedenster Elemente und hat eigentlich nur einen Fehler: Die Bildschirme wechseln zu langsam. Sonst ist das Spiel hervorragend!



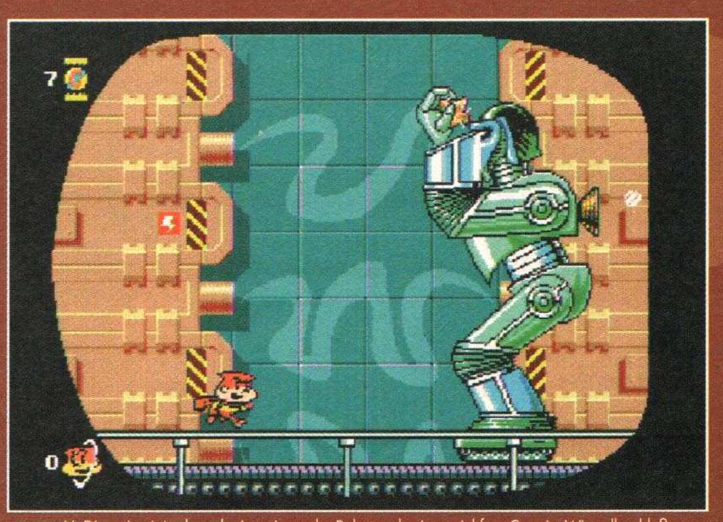




Das sieht nach einer Mini-Ausgabe der Micro Machines aus und macht fast soviel Spaß. Nur die Steuerung ist erst etwas fummelig. Pie-Splat, ein ähnliches Minispiel, ist nicht ganz so gut gelungen.



Hierhin bringt Euch die Busfahrkarte von Linoleum aus. Der Planet wird von wildgewordenen Robotern beherrscht, die nichts für außerirdische Touristen übrig haben. Paßt auf Euch auf!



It's Disco time! Auch noch ein swingender Roboter, das ist zuviel fuur Cosmic. Wie soll er bloß an dem Musikfan vorbeikommen?

erinnert an die der Science-Fiction-Epen aus den 50er Jahren, und das ist wohl auch Absicht der Programmierer. Die gewollte Grellheit funktioniert zwar prima, aber man hat doch das Gefühl, daß sie als Vorwand für etwas einfache Grafik herhält.

Alles in allem ist Cosmic Spacehead eine wunderbar frische Brise, über die man sich in diesem actionreichen Winter besonders freut. Codemasters hat mutig eine Marktlücke besetzt, in die sich offenbar sonst niemand traut: Harmloser, spannender Spaß mit viel Futter für die kleinen, grauen Zellen. Cosmic ist ein fantastisches Spiel, das geradezu nach einer Fortsetzung schreit. Mehr davon, bitte!

● Susanne Rieger



COSMIC SPACEHEAD

CODEMASTERS ● DM 90,- ● NOVEMBER

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	32
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 75%
▲ Der künstlich kitschige Stil paßt prima zum Spiel.
▼ Dennoch ist die Grafik etwas simpel und nutzt das MD nicht aus.

MUSIK 79%
▲ Fröhliche, in jedem Bild andere Melodien.
▼ Manche Sounds sind etwas platt und wiederholen sich.

SPIELABLAUF 87%
▲ Ein riesiges, abwechslungsreiches Abenteuer.
▲ Wegen der überschaubaren Teilaufgaben macht das Modul sofort süchtig

ANFORDERUNG 84%
▲ Die Aufgaben sind toll ausgedacht und verteilt – knifflig, aber nie frustrierend.
▲ Cosmic ist riesig und hat Hunderte von Mini-Spielen!

PROSCORE 83%

Wieder ein Geniestreich von Codemasters! Cosmic ist spannend, originell und macht unglaublich viel Spaß.





Im letzten Level durchquert Ihr einen Raum voller versteckter Extras. Die Zaubertränke und Waffen dienen alle einem bestimmten Zweck. Ihr müßt sie also nicht nur aufspüren, sondern auch ihre Funktionsweise herausfinden.

GOD

Wer die Götter herausfordert, muß mutig sein und sollte sein Testament gemacht haben. Um im Leben als Krieger weiterzukommen habt Ihr Euch entschlossen, Eure Kraft und Stärke in einer Stadt zu beweisen, deren Ruf Legende ist und deren Name allein Furcht und Schrecken verbreitet. Von den Göttern erschaffen, besteht diese Stadt aus großen Tempeln, versteckten Kellern, kniffligen Labyrinthen und himmelhohen Türmen.

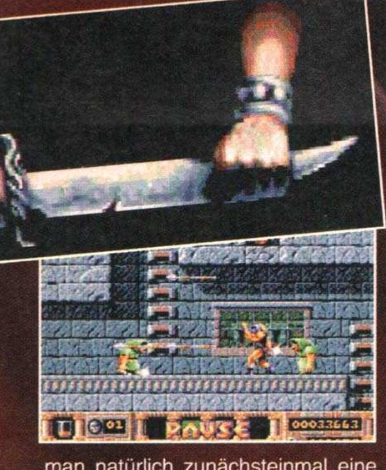
Eure Aufgabe ist es, die Stadt, die den Göttern von den dunklen Kräften entrissen wurde, zurückzuerobern. Ihr müßt Euch gegen alptraumhafte Feinde, gnadenlose Killer und nicht zuletzt gegen vier große Wächter zur Wehr setzten. Eure einzige Hoffnung ist es, rechtzeitig den Gebrauch der Waffen, die Ihr im Lauf des Abenteuers finden werdet, zu verstehen und sie gegen die zahllosen Gegner richtig einzusetzen. Eurer endgültiges Ziel ist es, dabei einfach; Ihr wollt Euch einreihen in die Liste der großen Helden der menschlichen Rasse und es ist Euer Wunsch, selbst einer der Götter zu werden.

Indem Ihr in die Rolle des klassischen Helden schlüpft, liegt Euer Ziel klar vor Euch: Unermüdlich werdet Ihr Euch Euren Weg durch die vier Level der Stadt des Bösen freikämpfen und hoffen, am Ende in die Reihen der unsterblichen Götter aufgenommen zu werden. Ihr müßt forschen, kämpfen und mit Hebeln und Schaltern experimentieren, um Zugang zu den verborgen liegenden Bereichen der Stadt zu erlangen. Auf dem Weg zu Eurem Ziel gilt es, viele Gegenstände aufzusammeln, die Euch bei Eurem Abenteuer von Nutzen sein könnten.

Das Abenteuer beginnt in der Stadt und führt Euch weiter durch einen Tempel, ein Labyrinth und letztlich in die verborgene Unterwelt. Um Euren Kreuzzug erfolgreich beenden zu können, stehen Euch drei Leben zur Verfügung, eine große Anzahl verschiedener Waffen sowie Zaubertränke und Schlüssel. Nicht nur müßt Ihr ganze Horden des Choas besiegen, Ihr müßt auch verschiedene Schlüssel auffinden, die Euch Türen und Schatztruhen öffnen. Viele Schalter sind über alle Levels verteilt, und Ihr müßt sie in der richtigen Kombination schalten, um oftmals an ganz anderer Stelle Geheimtüren zu öffnen und Fallen zu neutralisieren. Dies irritiert einen manchmal schon etwas, zumal Versuch und Irrtum häufig der einzige Weg zur richtigen Kombination darstellt.

Euer Inventar gestattet Euch, drei verschiedene Gegenstände zur gleichen Zeit mit Euch herumzuschleppen und eine Nachrichtenrolle gibt Euch wertvolle Hinweise und Tips. Oftmals liest sich das etwa folgendermaßen: Um diese Tür zu öffnen, müßt Ihr den goldenen Schlüssel finden. Der Hinweis ist zwar ganz nützlich, aber um etwas damit anfangen zu können, muß

In der ersten Stufen ist es Eure Hauptaufgabe, die Schalter umzulegen, die die Türen öffnen. Ohne die versteckten Extras habt Ihr gegen die massiv auftretenden Gegner kaum eine Chance. Die Gegner verhalten sich recht unterschiedlich, einige helfen Euch, andere greifen Euch nur gelegentlich an. Um hier voranzukommen bedarf es Glück, Geschicklichkeit und einer passenden Strategie.



man natürlich zunächsteinmal eine Schalterkombination herausgefunden haben, natürlich wieder mal durch Versuch und Irrtum. Viele Probleme verringern sich durch einen Blick auf Euren momentanen Status. Habt Ihr nämlich genug Geld, könnt Ihr Euch wirksamere Waffen oder Zaubertränke kaufen, mit deren Hilfe sich die Monster erheblich leichter knacken lassen.

Der Hauptcharakter ist mitunter etwas schwierig zu steuern; wenn Ihr gerade versucht, auf Leitern zu springen und den Gegner durch Schnellfeuer zu erledigen, ist das Joypad oft zu langsam in seiner Reaktion. Die Figur ist allerdings gut gezeichnet und ein unproportionierter Körper mit einer außerirdischen Glatze darauf sieht wirklich gefährlich aus. Die Bewegungen sind etwas altertümlich, was aber das Bild eines Kriegers gut hervorhebt.

Die Gegner sind phantasievoll und ungewöhnlich gestaltet, ähneln sich allerdings in ihren Bewegungsabläufen sehr. Der "Thief" versucht, Euch Gegenstände abzunehmen, während der "Flier" eine schwer zu erwischende Kreatur ist, die allen Euren Schüssen auszuweichen scheint.

Die Grafik ist sehr beeindruckend, typisch mittelalterliche Steinmauern bilden den Hintergrund durch das gesamte Spiel. Die Icons sind gut zu erkennen und die Wächter sind sehr detailliert dargestellt. Der Sound arbeitet mit eine gelungenen weichen Abstimmung und netten Effekten wie knarrende Türen und klickende Schalter.

Gods ist ganz unterhaltsam zu spielen, vor allem für die Rätsel- und Puzzlefans unter Euch. Dem Spiel fehlt es ein bißchen an Originalität und an zündenden Ideen. Grafik und Sound sind im wesentlichen gelungen, werden aber von neueren Spielen (diese Version gibt es schon seit über einem Jahr auf dem Importmarkt) deutlich übertroffen.

● Stefan Schachler



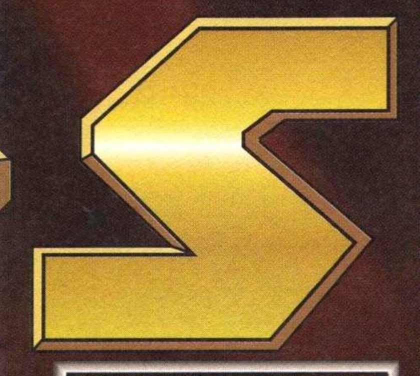
Bei den meisten Aufgaben ist es erforderlich, die richtige Route zu erkunden und herauszufinden welcher Schalter welche Tür öffnet. Zeitweise frustrierend ist das System von Leitern, da die Stufen sehr leicht verfehlt werden und der anschließende Absturz einen kräftigen Energieverlust mit sich bringt.



Oft treten die Gegner ist großen Gruppen auf, bis Ihr zum Schluß ganze Armeen besiegt haben müßt.



Am Ende eines jeden Levels könnt Ihr Euch mit dem gewonnenen Geld im Shop mit besseren Waffen und Extras ausrüsten.



SUSANNE MEINT

Schon vor einem Jahr war die US-Version der Mega Drive-Götter fertig. Viel Lob heimste das Spiel damals ein. Jetzt, wo es nach einem Jahr den Sprung über den großen Teich geschafft hat, wirkt Gods seltsam antiquiert. Auf dem Amiga ein Kultspiel, kann es mit seinm Hüpf- und Schaltersuch-Ablauf nicht mehr ganz überzeugen. Das Spiel ist monoton, die Animationen nicht mehr auf der Höhe der Zeit (blättert zum Aladdin-Test, und Ihr wißt, was ich meine). Angesichts so guter Action-Adventures wie Another World und Flashback haben die Götter wenig zu melden. Eine nette Runde zwischendurch wagt man schon einmal, aber schaut's Euch vor dem Kauf unbedingt an!







GODS

ACCOLADE ● DM 90,- ● DEZEMBER

FORMAT 8Mbit
SPIELER..................................1
STUFEN 4
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....Paßwort

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 82%

▲ Die Hintergründe sind ruhig, detailliert und mit mittelalterlichen Themen bemalt.
▼ Die Bewegungen der animierten Sprites, die Ihr in diesem Spiel ausführen könnt, sind doch relativ beschränkt.

MUSIK 85%

▲ Sondeffekte wie beispielsweise knarrende Türen und
▲ Schaltergeräusche sind sehr realistisch geraten.

SPIELABLAUF 79%

▲ Die scharfe und hallende Musik paßt hervorragend zu den steinernen Dungeons.
▼ Die Suche nach neuen Orten und Bonusse ist recht unterhaltsam.

ANFORDERUNG 82%

▲ Es braucht schon seine Zeit, die ganzen Zwischenrätsel und -aufgaben zu lösen.
▼ Leider besteht das gesamte Spiel nur aus vier verschiedenen Szenarien.

PROSCORE 81 %

Sicherlich ein sehr spielbarer Plattformer, allerdings ohne neue und unterhaltende Ideen. Die Freunde von Adventurepuzzles sollten einen zweiten Blick riskieren.

REVIEW

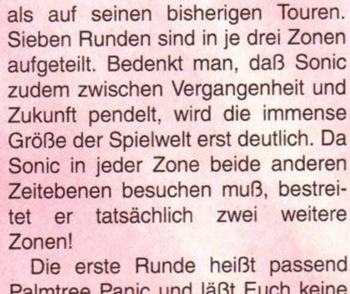
MEGA-CD

Seit Sonics letzter Begegnung mit Dr. Robotnik ist einige Zeit vergangen. Der beliebteste Igel der Galaxis hatte sich mit seiner Freundin auf einen abgelegenen Planeten verzogen und sich wohlverdiente Ferien gegönnt. Doch der Frieden währt, wie könnte es anders sein, nicht ewig. Irgendwo in der Galaxis sitzt der finstere Robotnik und schmiedet wieder häßliche Pläne. Diesmal hat der Miesling beschlossen, die Zeitsteine zu stehlen, die das Gefüge des Universums stützen. Mit ihnen kann er die vierte Dimension beherrschen und ganz Möbius erobern.

Als er die schlechten Nachrichten hört, schwingt Sonic sich seufzend in sein Flugmobil und räumt auf dem kleinen Satelliten um Möbius gehörig auf. Doch Robotnik war nicht untätig, sondern schickt Sonic eine ganze Horde neuer, metallisch-gemeiner Monster entgegen. Als auch noch ein Metall-Sonic seine geliebte Amy entführt, stellt unser Igel sämtliche Stacheln auf und wirft sich in den Zeitstrom. Irgendwo zwischen Vergangenheit und Zukunft liegt das Geheimnis der Zeitsteine. Die Rettung des Universums liegt in Euren behandschuhten Händen. Seid Ihr bereit?

Sonics drittes Abenteuer macht gleich zu Anfang deutlich: Hier wurde hart gearbeitet. An Gegnern, Landschaften und Fallen wurde gefeilt und gewienert, bis die Reise, passend zum Medium CD, vor Hight-Tech-Politur blitzte. Es gibt mehr Levels, Fallen und Extras als zuvor, und Sonic geht kugelschnell zur Sache.

Der Vorspann ist so schön wie ein Kurzfilm im Kino. Zu perfekter Farbgebung und fetziger Musik saust Sonic durch bizarre Welten und gibt das Tempo vor: Er ist wieder da! Sonics Abenteuer besteht. Will man alle Bonusrunden



mitrechnen, aus 70 verschiedenen Abschnitten – mehr, als auf seinen bisherigen Touren. Sieben Runden sind in je drei Zonen aufgeteilt. Bedenkt man, daß Sonic zudem zwischen Vergangenheit und Zukunft pendelt, wird die immense Größe der Spielwelt erst deutlich. Da Sonic in jeder Zone beide anderen Zeitebenen besuchen muß, bestreitet er tatsächlich zwei weitere Zonen!

Die erste Runde heißt passend Palmtree Panic und läßt Euch keine Zeit zum Verschnaufen. Von Anfang an werdet Ihr in eine Welt voller Loopings, Sprungfedern und Tunnels geworfen, die Euch buchstäblich den Kopf verdrehen. Sämtliche son-

PROTIP



Denkt daran, daß Ihr Sonics Wirbelbewegung auf zweierlei Art einsetzen könnt: Drückt das Steuerkreuz hoch und haltet dabei einen Knopf gedrückt, um zu beschleunigen. Zweite Möglichkeit: Haltet das Steuerkreuz nach unten und wirbelt als Kugel umher. So kommt Ihr nicht nur an steilen Abhängen hoch, sondern zertrümmert auch Mauern, hinter denen sich Geheimräume verbergen.

SONIC CHAOS

AKROBAT SONIC
Ab sofort kann Sonic auch hangeln. Drähte führen ihn sicher über gefährliche Stellen hinweg.

UNERREICHBARE RINGE
Was außer Reichweite hängt, ist von einer anderen Zeitebene aus einzusammeln.

METALL-SONIC
Er ist neu, kalt und gemein. Besiegt ihn am Ende des Stardust Speedway.

SCHRUMPF-SONIC
Berührt eine bestimmte Kraftwelle, und der kleine Igel wird zum Knuddeltier.

EXTRALEBEN
Eines der wichtigsten Icons im Spiel. Nehmt jedes mit, das Ihr seht!

MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND
Jeder weiß, das Sonic durch manche Wände wirbeln kann. Verpaßt keinen der Bonusräume und wirbelt ordentlich!

ZUKUNFTSSCHILD
Eure Fahrkarte zur Zeitreise. Habt Ihr das Schild in Drehung versetzt, müßt Ihr nur noch per Wirbel beschleunigen. Dann geht's ab in die Vergangenheit oder die Zukunft!

HOCHGE-SCHAUKELT
Springt Sonic abwechselnd links und rechts auf die Wippe, geht es nach oben.

ZEIT-ZÜNDER
Ein funkensprühender Sonic ist kurz vorm Zeitsprung. Hat er eine gewisse Geschwindigkeit erreicht, geht's los!

SONIC-SCOOTER
An einer Stelle muß Sonic auf einer Metallore fahren, um durch jede Menge mechanischer Fallen zu kommen.

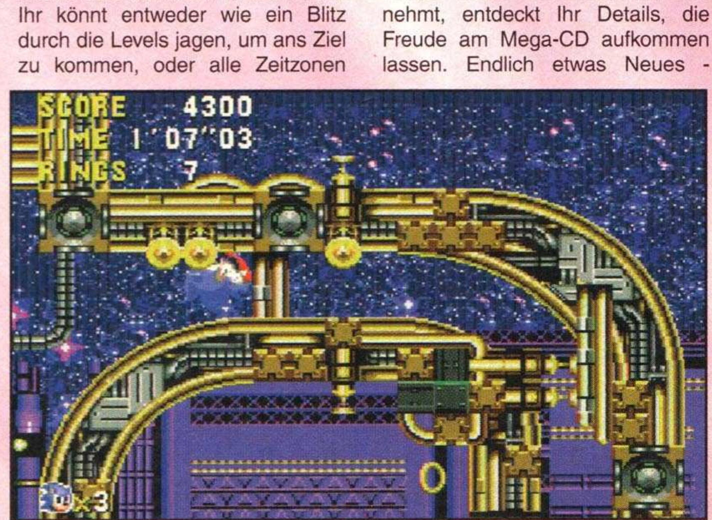
Verwandelt Sonic sich in einen grellen Blitz, steht eine Zeitreise unmittelbar bevor. Das "Future"-Schild zeigt an, daß Ihr nur noch kurz beschleunigen müßt, um den Zeitsprung zu vollführen.

icüblichen Extras sind wieder versammelt, und – wie, bitte? Ihr wißt nicht, was gemeint ist? Also, gut: Sonic kann Extraleben, kurzzeitige Unverwundbarkeit, Ringe, eine Ringrüstung und Turbostiefel mitnehmen. Mit ihnen durchbricht er fast die Schallmauer und rast in Rekordzeit durch den Level!

Die eingeschobenen Zeitreisen sind eine prima Idee und so noch nicht im Spiel verwendet worden. Zuerst hält man sie für überflüssig, lassen sich die Gegenwartszonen auch ohne sie bewältigen. Doch hat man erst die in Wänden versteckten Icons und Ringe gefunden, setzt sich nach und nach ein Bild der Geschichte zusammen. Sonic muß in der Vergangenheit Robotniks üble Maschine finden und zerstören. Je nach Erfolg reist er anschließend in eine friedliche oder schlimme Zukunftszone weiter.

Leistet Ihr Euch in einer Zone Fehler, verändert das den weiteren Spielverlauf zum Guten oder Bösen. Nur durch das Pendeln zwischen den Zeiten und das Lösen der dortigen Aufgaben könnt Ihr dafür sorgen, daß am Ende alles gut wird. Das alles wird erst deutlich, wenn Ihr selbst eine Weile gespielt habt.

Wer mag, kann durch die Zeitreisen jeden Level wiederholt spielen. Die Hüpferei zwischen den Ebenen gewährt Euch spielerische Freiheit wie kaum ein anderer Titel. Ihr könnt entweder wie ein Blitz durch die Levels jagen, um ans Ziel zu kommen, oder alle Zeitzonen besuchen und das Spiel richtig lösen. Wenn Ihr Euch die Zeit nehmt, entdeckt Ihr Details, die Freude am Mega-CD aufkommen lassen. Endlich etwas Neues -





keine simple Umsetzung und auch kein Protzen mit blendender 3-D-Grafik, hinter der sich Minimalabläufe verstecken.

Sonic CD strotzt vor prima Ideen und flexiblem Spielablauf. Immer gibt es mehrere Wege ans Ziel. Bis Ihr alle Feinheiten des Aufbaus entdeckt habt, werden Wochen vergehen.

In späteren Levels warten neue Transportarten, riesige, toll konstruierte Roboter und fantastische Hintergrundgrafiken. In einer Stufe schrumpft Sonic, während er an einer Kraftquelle in der Zukunft hantiert. Dann ist der kleine Igel besonders niedlich und bildet einen hübschen Kontrast zu den großen Landschaftselementen.

Laut Stellenbeschreibung ist Sonic superschnell – eine Eigenschaft, die hier geradezu schwindelerregend deutlich wird. Pausenlos wird er hochgeschnellt, durch Röhren beschleunigt und über Fließbänder gejagt. Mit Hilfe zahl-reicher Schalter kann er bewegliche Teile des Landschaftsinventars aktivieren. Auch eine Unterwassereinlage, in der verzweifelt nach Luftblasen gesucht wird, darf nicht fehlen.

Habt Ihr in einem Abschnitt mindestens 50 Ringe gesammelt und springt am Ende durch den großen Reifen, geht's ab in eine 3-D-Bonusrunde. Dort müßt Ihr nacheinander alle Zeitsteine finden, um am Ende das Spiels Robotnik höchstpersönlich schlagen zu können.

Die Sprites sind durchweg sauber, detailliert und fein animiert. Dazu die abwechslungsreichen Landschaften, geniale Musikstücke und Sounds und die Motivation steigt in schwindelerregende Höhen. Sega hat das Sonic-Typische am Spiel hervorragend ausgebaut und für ein Glanzstück in der CD-Sammlung gesorgt.

Sonic ist mit Ecco eines der wenigen Spiele, die dem Mega-CD Existenzberechtigung verleihen. So kann aus dem Konsolenzusatz eine fantastische Spielemaschine werden! Umgekehrt gilt: Wer den Scheibenspieler schon zu Hause stehen hat, sollte sich das Spiel schleunigst zulegen. Es ist schön, schnell und unglaublich vielschichtig. Wer sich Sonic CD entgehen läßt, hat selbst Schuld!

● Eva Hoogh

STEFAN MEINT

Sonic CD erinnert an guten Wein: Je länger er im Träger lagert, desto vollmundiger wird er. Grafik, Sound und Spielablauf ergeben ein energiegeladenes Gemisch, das wie eine Rakete abgeht und keinen Moment lang verzögert. Ob Ihr blindlings durchrast oder alle Zeitzonen erforscht - Sonic pustet Euch im Nu frischen Wind um die Ohren. Haltet das Pad gut fest!

Ich höre fortgeschrittene Spieler schon wieder meckern: "Ja, aber das Spiel ist doch so einfach...!" Schon, aber nur, wenn man sich nicht die Mühe macht, die Extras, Ringe und Zonen zu finden, die das Spiel doppelt so groß machen wie Sonic 1 und 2 zusammen! Diesen fantastischen Titel hätte man mit dem Mega-CD II bündeln sollen – es hätte sich verkauft wie warme Semmeln!



PROTIP Laßt Euch nicht zu blinder Raserei verführen, sonst entgeht Euch das viel vom Spiel. Nutzt Aufenthalte in den anderen Zeitzonen gut aus. So wird der weitere Spielverlauf viel interessanter!



Auf der fremden Zeitebene muß Sonic Robotniks Maschinen zerstören, um die düstere Zukunft in eine freundliche zu verwandeln. Aus den schwarzen Anzeigetafeln könnt Ihr Bonusse herausholen!



SONIC CD

SEGA ● DM n/v ● NOVEMBER

CD-ZUGRIFF....................mittel
SPIELER.................................1
STUFEN...............................70
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ......Continues

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 86%
▲ Die CD-Qualität der Vorspanngrafik ist umwerfend.
▲ Wunderschöne, detaillierte Landschaften steigern den Geschwindigkeitsrausch.

MUSIK 89%
▲ Von Rave über Dancemusik bis zum Rap sind alle möglichen Musikrichtungen vertreten.
▲ Auch die Klangkulisse tut das Ihre, um ein fabelhaftes Spielgefühl zu erzeugen.

SPIELABLAUF 96%
▲ Es macht unglaublichen Spaß, mit den drei Zeitebenen zu experimentieren!
▲ Massenhaft knifflige Stellen lassen keinerlei Langeweile aufkommen.

ANFORDERUNG 75%
▲ Vor dem letzten Level müßt Ihr alle Zeitsteine gefunden haben.
▼ Wer es sich einfach macht, kommt zu schnell ans Spielende.

PROSCORE 90%
Ein genialer Geschicklichkeitstest und das bislang beste Spiel fürs Mega-CD.



Schlag Dich durch!

NEU
16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnis-



Screenshot SNES

vollen und sagenumwobenen Shaolin Turniere als Schauplatz dienen. In verschiedenen pakkenden Leveln kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat, den es zu beherrschen gilt. MORTALKOMBAT® ist der Kick, den Du jetzt brauchst.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

MORTAL KOMBAT
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Acclaim
MEGA DRIVE
MORTAL KOMBAT
-BIT CARTRIDGE
ARENA

Acclaim®

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.



MIDWAY

PGA TOUR GOLF

Was ist dran am Golfspiel, das diesen Sport so ansprechend macht? Denkt nur einmal an die Kosten, die man hat, bevor es losgeht: Einen kompletten Satz Schläger, Tasche und Regenschirm, Vereinsmitgliedschaft, Platzgebüren, Schuhe mit Spikes und nicht zu vergessen den obligatorischen Boss-Pullover. Also eher ein Sport für gesetzte Mercedes- oder BMW-Fahrer, die die Zeit haben, den halben Tag auf dem Platz zu verbringen und selbst auf den einfachsten 9-Loch-Plätzen nicht auf ein Handicap von 150 kommen?

Mögen diese Sportler ruhig im 19. Loch verschwinden und mit ähnlich talentierten Gegnern ihre Zeit verplempern. Ruhm und Ehre dagegen erlangen diejenigen, die im Besitz eines schwarzen Zauberkastens mit der Aufschrift "Master System" sind. Steckt das Modul in die Konsole, schaltet den Strom ein und holt Euch Turniersilber, um das Euch selbst die Profis beneiden.



PROTIP Vergleicht immer vor dem Schlag Distanzanzeiger zum Loch mit Platzdistanzwert und benutzt den Snapindicator, um den Ball um die Hindernisse herumzuzirkeln.

Nachdem es bereits auf dem Mega Drive vor allem wegen seiner ungeschlagenen Realitätsnähe ein Riesenerfolg war, erscheint PGA-Tour Golf nun auch auf der 8-Bit Konsole. Obwohl der Master System-Variante einige Features vom Mega Drive fehlen, sind auch hier fast alle Aspekte eines Golf-Turniers vorhanden, einschließlich eines umfangreichen Options-Menüs, Statistiken und einer Speichermöglichkeit.

Vor jedem Turnier kommt die Qual der Wahl: Stellt im umfangreichen Optionsmenü die Steuerung für die verschiedenen Schlagarten, Treibbälle und das Putten ein, übt auf Wunsch lange Schläge an einem Probeloch oder verfeinert Euer Putten. Ihr könnt auch auf jedem der vier angebotenen Kurse eine Trainingsrunde einlegen.

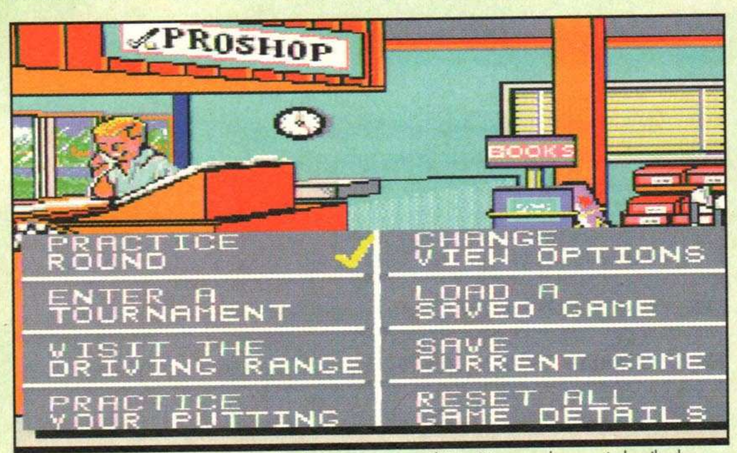
Ziel bei PGA ist es, die 72-Loch-Turniere auf den Kursen zu bestreiten und so viel Preisgeld wie möglich per Panzerwagen nach Hause zu fahren. Natürlich werden die meisten Profis beteuern, daß es doch gar nicht um die vielen Scheine geht. Doch die sind eine angenehme Begleiterscheinung des gesunden Grünsports, bei dem geniale Schüsse und immer neue Rundenrekorde für Spannung sorgen.

Außer dem hohen Preisgeld, das bei jedem Turnier ausgesetzt wird, lockt der Wettbewerb mit den vielen "echten" Golf-Profis dieser Welt. Statistiken erlauben Euch jederzeit, Euren Spielfortschritt und Stand gegenüber den anderen festzustellen. Dank einer Speicheroption geht er auch bis zur nächsten Golfsession nicht verloren! Euer Abschneiden auf dem Grün bestimmt die Höhe des gewonnenen Preisgeldes. Das wiederum legt fest, an welcher Stelle Ihr im Leader-Board eingetragen werdet. Wer gleichmäßig gut spielt, hält sich die

T-RESULTS
VENEL

	NAME	PAR	HOLE
1.	MARK HILL-SEGA	-19	--
2.	MIKE DONALD	-6	--
2.	MIKE HULBERT	-6	--
2.	MARK LYE	-6	--
3.	HALE IRWIN	-5	--
3.	JOEY SINDELAR	-5	--
4.	ROGER MALTBIE	-4	--
4.	IAN BAKER-FINCH	-4	--
4.	ANDREW MAGEE	-4	--
4.	DUFFY WALDORF	-4	--
5.	HAL SUTTON	-3	--
5.	JIM HALLET	-3	--
6.	LARRY NELSON	-2	--
6.	BILL GLASSON	-2	--

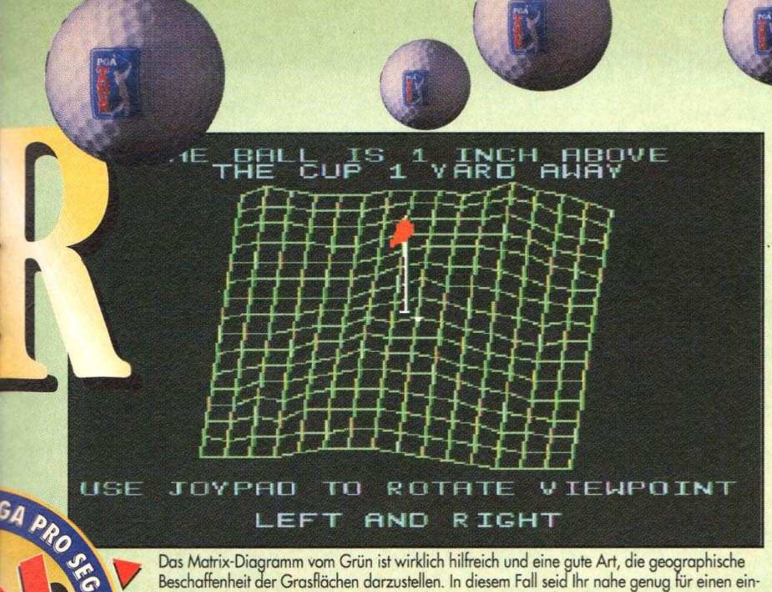
In die Bestenliste kommen nur die Champs. Gerüchten zufolge soll diese Ergebnisliste aber leicht getürkt sein. Weiß jemand mehr?



Im Schlägershop könnt Ihr über das Optionsmenü erstmal Euer Können verbessern, indem Ihr das Putten übt oder eine Trainingsrunde einlegt. Hier könnt Ihr auch Eure Erfolge speichern, denn den Gewinnern winken dicke Preisgelder.



Auf diesem Par-vier versucht einer übers Wasser einen Eagle einzulochen. Mit der richtigen Schlagkraft, gutem Drive und der sicherer Beurteilung des Windes könnte er es schaffen. Erfolg bringt Punkte und vielleicht einen Platz auf der Bestenliste.



Das Matrix-Diagramm vom Grün ist wirklich hilfreich und eine gute Art, die geographische Beschaffenheit der Grasflächen darzustellen. In diesem Fall seid Ihr nahe genug für einen einfachen Putt. Meistens wird aber mehr Urteilsvermögen von Euch verlangt.

ganze Tour über mitten in der Cräme de la Cräme - kein geringer Ansporn.

Die Präsentation ist tadellos. Ihr seht den Kurs aus der Vogelperspektive, bekommt vor dem Abschlag einige Ratschläge zur Strategie und dürft das Gelände anhand einer abstrahierten 3-D-Matrix in Augenschein nehmen.

Gesteuert werden Schlagstärke und -weite nicht anders als bei anderen Golfsimulationen: Hilfslinien und Kraftmesser erlauben Euch, mit etwas Übung den perfekten Schlag anzusetzen. Diese Snap-Anzeige ist für Neugolfer gewöhnungsbedürftig, wird aber bald kein Problem mehr darstellen. Wer schon viele Stunden auf anderen Digi-Grüns verbracht hat, wird sich bei PGA gleich heimisch fühlen.

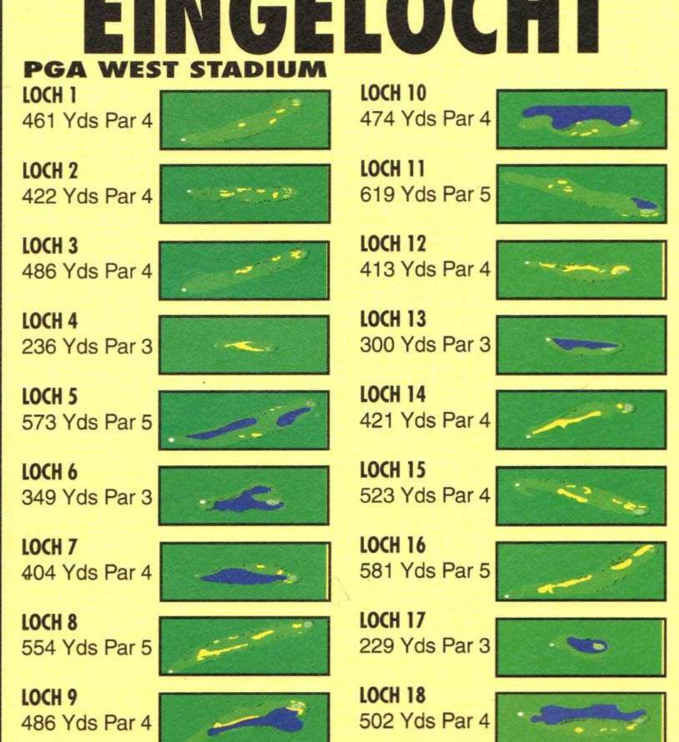
An jedem Loch erwarten Euch die üblichen, mehr oder weniger gefürchteten Hindernisse: Bäume, Flußläufe, Teiche, aber auch Straßen und Sandbunker. Die ganze Palette der Schlägerarten steht zur Auswahl, die jeweilige Reichweite daneben. Wenn Ihr der automatischen Schlägerwahl mißtraut, dürft Ihr jederzeit ein anderes Eisen schwingen.

Während des Spiels könnt Ihr Schlagarten präzise einstellen und das Ergebnis dank der Replay-Funktion nachvollziehen. Wer einen Birdie oder einfach einen besonders langen Schuß landet, freut sich über die Anerkennung!

Jedes Loch ist detailliert dargestellt und dank abgestufter Farbgebung prima zu überblicken. Besonders hilfreich, bevor es an die Seitenansicht beim Schlag geht, ist der Blick von oben. Auch an den Bewegungen des Spielersprites gibt es nichts zu meckern. Es holt gekonnt aus und schlägt naturgetreu zu - besser kann man das Ganze auf dem Master System kaum darstellen.

PGA Tour Golf ist eine saubere und sehr spielbare Golfvariante. Das Bonbon: Bis zu vier Spieler können gegeneinander und die Weltklasse antreten. Das Spiel macht rundherum Spaß und bietet immer wieder Anreiz genug, eine weitere Runde einzulegen. Schöner läßt es sich derzeit auf dem Master System nicht schlagen!

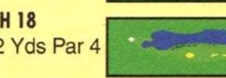
● **Stefan Schachler**



EINGELOCHT

PGA WEST STADIUM

LOCH 1 461 Yds Par 4	**LOCH 10** 474 Yds Par 4
LOCH 2 422 Yds Par 4	**LOCH 11** 619 Yds Par 5
LOCH 3 486 Yds Par 4	**LOCH 12** 413 Yds Par 4
LOCH 4 236 Yds Par 3	**LOCH 13** 300 Yds Par 3
LOCH 5 573 Yds Par 5	**LOCH 14** 421 Yds Par 4
LOCH 6 349 Yds Par 3	**LOCH 15** 523 Yds Par 4
LOCH 7 404 Yds Par 4	**LOCH 16** 581 Yds Par 5
LOCH 8 554 Yds Par 5	**LOCH 17** 229 Yds Par 3
LOCH 9 486 Yds Par 4	**LOCH 18** 502 Yds Par 4



MARKUS MEINT

Ach ja, Relaxen ist das Höchste! Nichts schlägt eine gute Runde auf dem Golfplatz, auch wenn Ihr nicht gerade der kleine Bruder vom langen Bernhard seid. Was gibt es schöneres als das beruhigende Geräusch eines Golfschlägers, wo die Eisen klappern und die Bälle rascheln, wenn sie aufs Grün treffen. Unglücklicherweise fehlen diese Soundeffekte hier völlig und stellen somit den einzigen Kritikpunkt an einer ansonsten vollauf gelungenen Golfsimulation dar.. Alle denkbaren Extras sind vorhanden, und sogar an eine komfortable Speichermöglichkeit wurde gedacht. Klare, informative Grafiken unterstützen den relativ schnellen Spielablauf und Golfliebhaber sollten den Kauf dieses Spieles nicht scheuen.



PGA TOUR GOLF

TENGEN ● DM 110,- ● JANUAR

FORMAT 4Mbit
SPIELER................................4
STUFEN................................18
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN...Speicheroption

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 90%
▲ Die gut gezeichneten Gesamtansichten der einzelnen Löcher sind sehr hilfreich.
▲ Die Spielerperspektive ist ebenfalls hervorragend und gibt dem Spieler ein gutes Gefühl für die Tiefe.

MUSIK 61%
▲ Die ruhige, entspannende Intromusik harmoniert gut mit der Welt des Golfs.
▼ Die doch sehr begrenzten Sound-Effekte tragen kaum zur sonst sehr dichten Spielatmosphäre bei.

SPIELABLAUF 89%
▲ Den Golfern unter Euch wird vor allem die Vielzahl der Optionen und die einfache, effektive Schlagsteuerung gefallen.
▲ Jeder Platz erfordert Können, Urteilsvermögen und Geduld, genau wie beim richtigen Golfen.

ANFORDERUNG 90%
▲ Vor allem im Vier-Spieler-Modus ist die Anforderung an Eure Geschicklichkeit enorm.
▲ Vier verschiedene Plätze müssen erlernt und beherrscht werden, bevor Ihr Euch unter die Champions mischen könnt.

PROSCORE



Eine sehr spielbare und realistische Golfsimulation, die fast an das entsprechende Mega Drive- Spiel heranreicht. Mit Sicherheit das zur Zeit beste Golfspiel für dieses System.

REVIEW

MASTER SYSTEM

Weltenwanderer Cosmic hat einen neuen Planeten entdeckt! Schnell kehrt er auf seine Heimatwelt Linoleum zurück, um von der Erde, denn die hat er gefunden, zu berichten. Leider glauben ihm seine Freunde nicht. Ja, wenn er einen Beweis mitbrächte, daß es diesen Planeten wirklich gibt... Enttäuscht sucht Cosmic nach einem Ausweg. Ohne einen Lino-Dollar in der Tasche zurück zur Erde? Da muß sich doch etwas machen lassen.

Zum Glück ist der kleine Held nicht auf den Kopf gefallen und so findet er nach einigen Mühen und Umwegen eine Möglichkeit, zur Erde zurückzukehren. Dort wird er touristenhaft unauffällig Fotos machen und sie nach Hause bringen. Die müßten seine Artgenossen doch von seiner Entdeckung überzeugen! Cosmics Reise umfaßt Stationen auf drei Planeten. Dort bestreitet er etliche Geschicklichkeitstests, macht sich aber auch das wild verstreute Landschaftsinventar zunutze. Ob Ihr Cosmic sicher durch sein Abenteuer leitet?



PROTIP Um die Rakete auf dem ersten Planeten zu starten, braucht Ihr: Streichholz, Zündschnur, Schießpulver und die Zielvorrichtung.

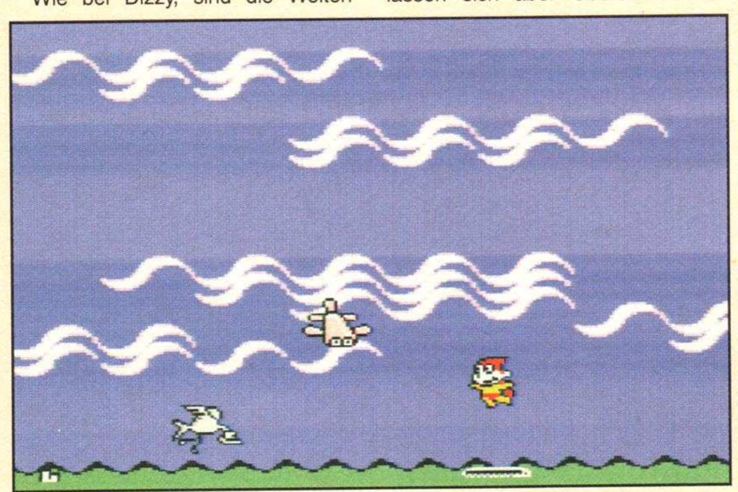
Cosmic ist klein, rot, und er hat einen Auftrag. Doch vor dem Fotorausch auf der Erde kommt harte Arbeit. Wie Stallgefährte Dizzy, muß Cosmic allerlei Gegenstände sammeln, bei Überladung wieder ablegen und an geeigneter Stelle einsetzen. Oft gilt es, mehrere Teile zusammenzuführen – etwa, um eine Rakete zu zünden. Außer der Zündschnur braucht Cosmic ein Streichholz, eine Zielvorrichtung und natürlich Schießpulver. Klar, daß die nicht einfach nebenan, sondern fein säuberlich in der Landschaft verteilt liegen.

Wie bei Dizzy, sind die Welten fröhlich bunt, die Monster niedlich und das Heldensprite völlig harmlos. Die Comicatmosphäre ist hier noch ausgeprägter und erinnert an die schrägen SF-Filme der fünfziger Jahre. Cosmic beginnt seine Reise auf Linoleum, seinem Heimatplaneten. Ein Weltraumbus bringt ihn anschließend nach Detroitica, einem Fabrikplaneten. Danach landet unser Held auf einer Raumstation.

Jedes Ziel ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Dort sucht Ihr nach brauchbaren Gegenständen und setzt sie am richtigen Fleck ein. Das ist leichter gesagt als getan, sind die Welten doch recht groß. Um Cosmics Arbeit zu erleichtern, lassen sich aber Übersichtskarten einblenden. Auf der - futuristisch gezeichneten – Erde gibt es Läden, Automaten, Teleporter und Geheimgänge. Um Euch nicht zu verlaufen, solltet Ihr ab und zu zum Notizblock greifen.

Mit einer Zeig'-und-Klick-Methode ähnlich der bei Computern läßt Cosmic sich bequem durchs Bild steuern und jede Handlung ausführen. Er kann Dinge an sich nehmen, ablegen, untersuchen und sich mit anderen unterhalten. Codemasters ist mit den fein aufgebauten, abwechslungsreichen Rätseln wieder ein prima Wurf gelungen.

Actionfreudigere Spieler werden sich dankbar auf die 32 Zwischenstufen stürzen, in denen es hektischer zugeht. Hier dürft Ihr flinke Finger zeigen und Cosmic nach bewährter Jump&Run-Manier durch gefährliche Gegenden schleusen. Sammelt Ihr auch noch zehn Credits, wird Euch ein Extraleben spendiert. Um viel mehr geht es im Astrocar-Rennen: Der Gewinner bekommt eine Buskarte zum nächsten Planeten! Selbst



Diese feuchte Strecke kann Cosmic nur auf dem Surfbrett zurücklegen. Nach bester Wonderboy-Manier hüpft und schlängelt er sich durch den vollen Luftraum. Am anderen Ufer liegt eine Zündschnur.

SUSANNE MEINT

Zugegeben, zuerst war ich sekptisch. Ein Außerirdischer, der Fotos von der Erde macht? Das klang nicht besonders. Aber sobald ich Cosmic eingelegt hatte, überzeugte mich dieses tolle Spiel restlos. Wie auf dem Mega Drive, macht Cosmic auch als Master System-Modul trotz Einfachgrafik unwahrscheinlich viel Spaß.

Es gibt so viele Rätsel und Wendungen im Spielverlauf, daß man das Pad überhaupt nicht mehr aus der Hand legen kann. Wenn Ihr doch mal eine Pause einlegen müßt, könnt Ihr dank Paßwort an fortgeschrittener Stelle weiterspielen. Cosmic muß schlichtweg jedem gefallen!

COSMIC SPACEHEAD

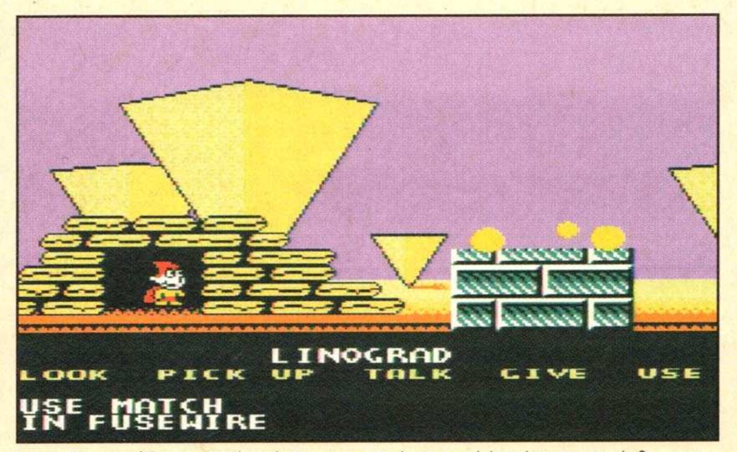
Glücksspielfans kommen bei Cosmic nicht zu kurz. Der Einarmige Bandit kann Euren Einsatz um das Fünfzigfache steigern – wenn Fortuna Euch den Jackpot beschert!

Die Grafik reizt den guten, alten Achtbitter fast perfekt aus. Jedes Bild ist anders, jede Figur hervorragend animiert. So müßt Ihr zum Beispiel ein großes Monster entfernen, das den Zutritt zu Dodgey City versperrt. Wie? Gebt ihm einen heliumgefüllten Ballon, und er entschwebt sanft. Ihr dürft ihn auf der Satellitenkarte dann als kleinen, roten Fleck bewundern, der über den Planeten segelt!

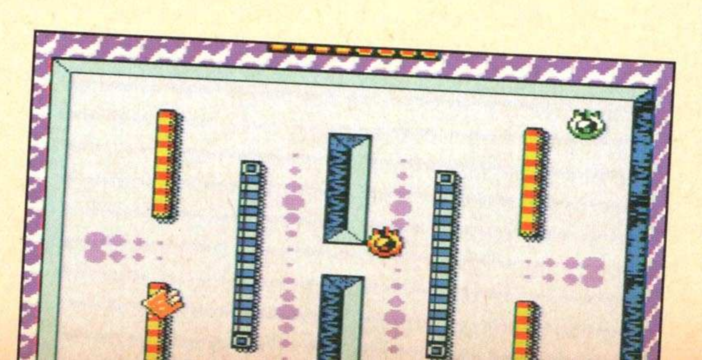
Bei solch liebevollen Details wundert es nicht, daß auch an eine Paßwortoption gedacht wurde. Nur das – freiwillige – Tortenwerfen im Zwei-Spieler-Modus hätte man sich sparen können. Auch ohne solchen Firlefanz zählt Cosmic zur Achtbit-Elite. Fans beinharter Action sollten um dieses Modul einen großen Bogen machen. Allen Hüpf- und Knobelfans sei Cosmic aber wärmstens empfohlen.

● Eva Hoogh

Der zweite Planet - ein Techno-Alptraum. Kaum gewöhnt Cosmic sich an die Umgebung, schon wird er beinahe vom Stromstoß gegrillt. Aufpassen, Cosmic!



Letzte Ausfahrt Lino: Hier braucht Cosmic vier Zündzutaten und die Rakete. Das Geschoß sprengt die Mauer vor dem Weltraumbahnhof.





COSMIC SPACEHEAD

CODEMASTERS ● DM 90,- ● NOVEMBER

FORMAT	4Mbit
SPIELER	1
STUFEN	3
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 95%

▲ Detailreichtum und Farbenvielfalt nutzen das Master System hervorragend aus.

▲ Die Grafik verändert sich und überrascht immer wieder.

MUSIK 85%

▲ Viele verschiedene Musikstücke wechseln einander ab.

▼ Leider gibt es zu wenige Soundeffekte zu Cosmics Handlungen.

SPIELABLAUF 92%

▲ Der Ablauf wechselt so oft, daß Langeweile keine Chance hat.

▲ Das Spiel steckt voller witziger Rätsel, die sofort fesseln.

ANFORDERUNG 88%

▲ Mit den vielen Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen werdet Ihr eine Weile zu tun haben.

▲ Mit etwas Überlegung löst Ihr jedes Rätsel. Es gibt keine unfairen Stellen.



93%

Fantastischer SF-Spaß voller prima Ideen und Abwechslung. Nur Rätselmuffel werden sich nicht in dieses Spiel verlieben!

SPIDER-MAN X-MEN

Die Untaten von bösartigen Mutanten auf dem Planeten Erde hat zur Bildung einer Gruppe von Superhelden geführt, die unter dem Namen X-Men bekannt geworden sind. Ihre bloße Anwesenheit allein hindert schon zahlreiche Fieslinge an ihrem finsteren Treiben. Aber es gibt immer wieder einige uneinsichtige Bösewichter, die ihre Erfahrung auf die harte Tour machen wollen. Einer von ihnen ist Arcade, ein abartiges Genie, der seine lebhafte Phantasie dazu mißbraucht, abgedrehte Schikanen wie Horrorhäuser und tödliche Teiche anzulegen und seine ahnungslosen Opfer darin gefangen zu halten.



OK Freunde, wer springt am höchsten? In diesem Wettbewerb ist Cyclops der klare Sieger.

Unglücklicherweise sind die X-Men durch einen unvorhersehbaren Zwischenfall von der Bildfläche verschwunden. Ihr Freund Spiderman, vertraut mit den verschlungenen Gehirnwindungen der Superbösewichte, erkennt sofort, daß hinter all dem nur einer stecken kann: Gambit, der Obergauner. So macht sich Spiderman, ohne dabei auch nur einen Gedanken an seine Sicherheit zu verschwenden, auf, der tödlichsten Gefahr seines Lebens zu begegnen.

Es ist nun schon wieder fast zwei Jahre her, daß die Originalkonsole Spiderman gleich nach ihrem Ercheinen riesige Erfolge feiern konnte. Mittlerweile zum Billigspiel abgestiegen, wurde es langsam Zeit für ein neues Abenteuer aus der Welt der Marvel-Comics. Zwar hatten auch die X-Men schon ihr eigenes Spiel, welches allerdings nie den Standard von Spiderman erreichen konnte. Nun treten also beide gemeinsam an und machen uns Hoffnung auf doppelten Superhelden-Spaß.

Der Anfangslevel ist relativ einfach, Ihr müßt Euch hier lediglich gut verstecken können und verschiedene Gegenstände einsammeln, die Ihr zur Entwicklung Eurer Spinnensinne braucht. Sinn dieser Stufe ist es, Euch mit den Kontrollen der Sprites vertraut zu machen. Anschließend hat Ihr die Möglichkeit, das Spiel mit dem Helden Eurer Wahl fortzuführen.

Fünf Helden stehen insgesamt zur Auswahl und jeder hat in jedem Level seinen eigenen Spielverlauf. Für Abwechslung ist gesorgt und Marvel Fans werden kaum ihren Augen trauen.

Die Kontrolle über die Superhelden differiert von Figur zu Figur, da jede ihre persönlichen Waffen und magischen Kräfte hat. Storm bekämpt seine Gegner beispielsweise überwiegend mit Lichtblitzen, während Cyclops Faustschläge und Tritte für seine Opponenten bereithält. Die reiche Auswahl an Sprites mit ihren verschiedenen Steuerungsarten sorgt für eine abwechslungs- und anforderungsreichen Spielverlauf.

Im Gegensatz zum Original-Spiderman ist die Kollisionsabfrage hier ausgezeichnet und auch die Gesamtgrafik, obwohl bei weitem nicht so beeindruckend wie bei anderen Plattformspielen, deutlich über dem Durchschnitt.



Gebt auf. Gegen Spiderman hat keiner von Euch eine Chance.

Parallaxscrolling und detaillierte, gut animierte Sprites sorgen bei diesem Actiontitel für ungetrübten Spielspaß.

Besondere Erwähnung verdient die Hintergrundmusik. Sich steigernde Tempi und viele Variationen machen das Spiel erst richtig lebendig. Die Spiderman-Fans unter Euch werden begeistert sein.

Obwohl das Spielkonzept nur als veraltet bezeichnet werden kann, ist es doch vor allem auch für die Anfänger unter Euch gut geeignet und macht wirklich Spaß. Den letzten Kick gibt es einem allerdings nicht. Für Marvel-Fans bleibt es ein absolutes Muß.

● Stefan Schachler





SPIDER-MAN AND THE X-MEN

FLYING EDGE ● DM 120,- ● JANUAR

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	11
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Continues

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 79%
▲ Die Animation von Spiderman und seinen Kampfgefährten ist gut gelungen, die Sprites bewegen sich alle realistisch.
▼ Trotz einer guten Gesamtqualität der Grafik erscheint sie doch etwas veraltet.

MUSIK 81%
▲ Hervorragende Hintergrundmusik begleitet Euch von Anfang bis Ende des Spiels.
▼ Die Soundeffekte sind etwas einfallslos, das hätte man besser machen können.

SPIELABLAUF 78%
▲ Die Kontrolle über die Sprites, ihre Waffen und Angriffsbewegungen ist relativ leicht in den Griff zu bekommen.
▼ lAuf die Dauer werden Bonus- und Extralevel doch etwas vermißt. Das Spiel wird so etwas monoton.

ANFORDERUNG 80%
▲ Die ersten Level eines jeden Helden sind ziemlich leicht, aber dann wird's richtig spannend.
▼ Habt Ihr Euch erstmal mit dem Spiel vertraut gemacht, verkommt der Rest zu schnell zur Routine.

PROSCORE 80 %

Spiderman und the X-Men ist ein gelungenes Plattformspiel. Abwechslungsreich in Grafik und Spielverlauf wirkt es allerdings etwas veraltet. Die Marvel-Fans wird das aber wenig stören.



PGA TOUR GOLF

TENGEN ● DM 90,- ● DEZEMBER

FORMAT 2Mbit
SPIELER..................................4
STUFEN 32
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ....Speicheroption

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 86%

▲ Jedes einzelne Loch ist in einer detaillierten Perspektive mit Bäumen, Teichen und Bunkern dargestellt.
▼ Wenn man den Kraftanzeiger an der verkehrten Stelle positioniert, verdeckt er die Sicht auf die Fahne.

MUSIK 59%

▲ Gottseidank gibt es eine Option, mit der man den Sound abstellen kann.
▼ Die paar Soundeffekte, die in das Spiel eingebaut wurden, hätte man besser weggelassen.

SPIELABLAUF 85%

▲ Es macht immer wieder Spaß, den Ball mit möglichst wenig Schlägen einzulochen.
▲ Durch die vielen Optionen kann man seine Spielstrategie perfekt umsetzen.

ANFORDERUNG 84%

▲ Es gibt vier verschiedene Plätze, auf denen Ihr Euer Können verbessern könnt.
▼ Das Fehlen einer vernünftigen Speicheroption macht das Weiterkommen auf lange Sicht schwierig.

PROSCORE 85%

Keine perfekte Golfsimulation, aber ein Spiel, das viele unterhaltsame Stunden verspricht. Ein ganzer Haufen von Diagrammen und Optionen bringen immerhin einen Hauch von Golfatmosphäre zu Euch nach Hause.

PGA TOUR GOLF

Die PGA Tour ist eines der herausragenden Ereignisse im internationalen Profi-Golf. Nur die Besten treten hier an. Macht Euch die Plätze zu Eigen durch den obligatorischen Eagle, ein paar locker herausgespielte Birdies und diverse knappe Pars, die die Zuschauermenge von ihren nicht vorhandenen Sitzen reißt.

Nur durch außerordentliches Spielvermögen könnt Ihr an die Spitze der Rangliste vorstoßen. Mit Preisgeldern bis zu 2 Millionen Dollar müßt Ihr gegen die Topgolfer dieser Welt antreten. Konstantes Spiel auf hohem Niveau ist oft der Schlüssel zum Erfolg. Könnt Ihr den Druck aushalten, der auf Euch lastet, wenn es um den allesentscheidenden Putt geht? Schafft Ihr den 100 Meter Schlag direkt über das Wasser, den die anderen nur in zwei Schlägen schaffen?

PGA Tour Golf macht einen guten Eindruck, wenn das Intro Euch in die Welt des großen Golf mit Hilfe von Statistiken der Top-Profis einführt und Euch gleich die Möglichkeit gibt, Euch auf den Trainingskursen mit der Welt des Grüns vertraut zu machen.



Der Flugbahnanzeiger verhindert, sofern er richtig eingesetzt wird, das Abdriften Eures Balles durch den Wind.

Nachdem Ihr Euch entschieden habt, entweder allein oder mit bis zu drei Freunden in den Turniermodus einzusteigen, könnt Ihr Eure Karriere entweder als Profi oder als Amateur beginnen. Jedes Loch hat eine praktische Totalperspektive von jedem Abschlag und damit fängt die Taktik im Spiel an. Einen guten Schlag zu machen erfordert nämlich viel Urteilsvermögen in Bezug auf Richtung und Stärke, mit der Ihr den Schlag setzen wollt. Blindes Draufschlagen bringt einen sicher auf die Verliererstraße. Ein Entfernungsmesser zeigt Euch die Distanz zwischen Ball und Loch an und das Spiel macht Euch auf die maximale Reichweite des gewählten Schlägers aufmerksam. Dies gibt Euch eine faire Chance, die Distanz richtig in Euren Schlag einzukalkulieren.

Die Grafik ist für den kleinen Bildschirm sehr klar und zeigt Euch detaillierte Perspektiven der Teiche, Bunker, Bäume sowie der Dichte des Grases. Die Soundeffekte kann man wohlwollend als schlicht bezeichnen und die Hintergrundmusik ist zwar kurzzeitig ganz lustig, aber wirklich nichts besonderes.

Seinen Schlag zu machen erfordert hohe Konzentration und Ihr braucht eine Menge davon, wenn Ihr auf der Rangliste bleiben wollt. Eure Fortschritte werden vom Spiel statistisch erfaßt und Euch auf Wunsch angezeigt. Sobald Ihr Euch auf diesem Bildschirm wiederfindet, wurden Eure Fortschritte anerkannt, was einem natürlich erst einmal einen Motivationsschub gibt.

PROTIP Es ist häufig schwierig, den Ball richtig zu setzen, wenn Ihr die Fahne nicht sehen könnt. Hier ist die Totalperspektive hilfreich.



Neben dem Grün habt Ihr einen vollen Schlägersatz einschließlich des Putters zur Verfügung. Hier reicht ein neuner Eisen aus, um den nächsten Schlag auf dem Weg zum Birdie zu setzen.



Das Matrixdiagramm ist beim Putten wirklich hilfreich, da es einen guten Eindruck von der Oberfläche des Grüns vermittelt.

PGA Tour Golf ist ein gut gemachtes tragbares Golfspiel, daß für viele Stunden Unterhaltung sorgt. Es macht wirklich Spaß, auch die letzten Kniffe beim Abschlag und beim Putten herauszubringen. Golffans unter Euch sollten nicht zögern.

● Eva Hoogh

REVIEW

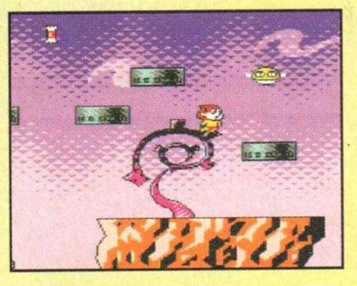


GAME GEAR

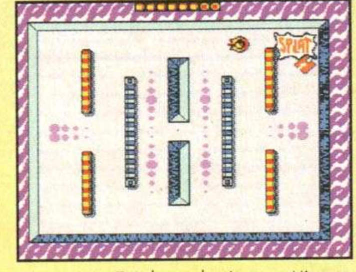
Cosmic, ein netter kleiner Weltraumbewohner mit rotem Cape, tourt durch die Galaxis. Sein Hobby ist es, neue Planeten zu entdecken. Was lag also, nachdem er unsere Erde gesichtet hatte, näher, als schnell nach Hause zu fliegen und von dem wundersamen Planeten zu berichten? Doch die Ältesten wollten Cosmic nicht glauben. Ohne handfeste Beweise kein Entdeckerruhm, lautet das strenge Urteil der Aliens.

Trübsinnig schleicht Cosmic sich davon. Das kann es doch nicht gewesen sein? Irgendwie muß er zur Erde zurückfliegen und ein paar Bilder als Beweis mitnehmen. Nur ist da noch ein kleines Problem: Cosmic ist nach seiner ersten Reise ziemlich knapp bei Kasse. Könnt Ihr ihm weiterhelfen?

Klar doch. Schnell das Modul ins Game Gear gesteckt, und los geht's. Wenn Ihr gerne Rätsel knackt und schon immer den Mangel an guten Denkspielen für das Handheld bejammert habt, ist Cosmic genau der bzw. das Richtige. Weit und breit ist kein ähnliches Modul in Sicht, und das Fantasyepos Shining Force läßt noch auf sich warten. Cosmic lebt in einer grellbunten Welt, vor deren schrägem Hintergrund sich eine Menge tut. Ihr müßt mit Objekten hantieren, sie an der richtigen Stelle einsetzen und viele Zwischenspiele bestreiten.



Ein angenehmes Zwischenspiel: Sammelt Süßigkeiten! Bei zehn Bonbons gibt's ein Extraleben.



Diese Zwischenrunde erinnert an Micro Machines, ist aber nicht halb so gelungen. Ein seltener Ausrutscher bei Cosmic.

Um überhaupt vom Heimatplaneten Linoleum (er heißt wirklich so!) wegzukommen, muß Cosmic Geld, einen Führerschein und eine Buskarte ins All erwerben. All das ist fein säuberlich über Linoleum verteilt, und es ist gar nicht so einfach, überall hinzukommen. Doch Hindernisse sind bekanntlich da, um überwunden zu werden, und mit den richtigen Gegenständen kommt Cosmic Schritt für Schritt weiter. Zur Abwechslung wird die Grübelei immer wieder durch kleine Hüpf- und Laufeinlagen unterbrochen. Sie sind nicht schwierig, aber man nimmt den anderen Spielablauf dankbar zur Kenntnis.

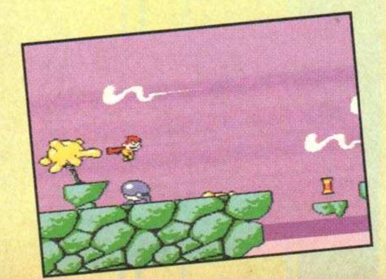
Grafisch bildet Cosmic leider keinen Höhepunkt – Vorgänger Fantastic Dizzy war liebevoller gezeichnet – aber die Optik gibt immerhin die verrückte Spielstimmung wieder. Auch der Sound nutzt das Handheld bei weitem nicht aus. Dennoch macht Cosmic sehr viel Spaß: Das Spiel fesselt Euch von Anfang an, und die Motivation bleibt von Anfang bis Ende hoch. Damit Ihr nicht (wie bei Dizzy) Endlossitzungen einlegen müßt, hat Codemasters diesmal an eine Paßwortfunktion gedacht.

Wer die endlosen Hüpf- und Actionmodule leid ist und gerne etwas nachdenkt, bekommt hier reichlich Stoff geboten. Den Titel des originellsten Spiels '93 hat Cosmic jedenfalls ohne Gegenwehr erobert. Wir empfehlen es wärmstens!

● **Markus Matejka**

PROTIP Knapp bei Kasse? Risikofreudige dürfen ihr Glück am Einarmigen Banditen versuchen!







COSMIC SPACEHEAD

CODEMASTERS ● DM 85,- ● DEZEMBER

FORMAT	4Mbit
SPIELER	1
STUFEN	32
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Die Hintergrundgrafik ist schön abwechslungsreich und gibt ein 50er-Jahre-Gefühl.
▲ Kaum einmal, daß sich eine Landschaft wiederholt – genial!

MUSIK 80%

▲ Viele lustige, bliepige Musikstücke passen genau zum Spiel.
▼ Es gibt recht wenige und nur magere Soundeffekte.

SPIELABLAUF 88%

▲ Verschiedene Abläufe dürften eigentlich jedem gefallen.
▲ Eine hervorragende Abwechslung vom üblichen Action-Einerlei auf dem Game Gear.

ANFORDERUNG 85%

▲ Die Rätsel beginnen einfach, aber man kann schon steckenbleiben.
▲ Es gibt kaum unfaire Stellen. Das Spiel macht auf Anhieb süchtig!

PROSCORE 85%

Trotz einfacher Präsentation ist der Spielablauf fantastisch! Endlich mal etwas wirklich Neues und Spannendes für Euer Handheld!

REVIEWS IN KÜRZE

Hier findet Ihr Spiele, die in letzter Minute in die Redaktion flatterten oder nicht offiziell in Deutschland vertrieben werden. Diesmal kamen vier Importspiele unter die Lupe: Ob Ihr etwas verpaßt? Lest selbst...



CHESTER CHEETAH: TOO COOL TO FOOL
KANEKO ● DM 130.- ● DEZEMBER



Chester Cheetah ist ein cooler Gepard mit Sonnenbrille und viel Lust auf Musik. Die clevere Katze ist deutlich mit Paulchen Panther verwandt, hat aber wenig Zeit für die standesgemäße Hängematte. Statt dessen hetzt Chester durch die Stufen eines Zoos, um seine Soundausrüstung zu sammeln und zu entkommen.

In jedem Abschnitt müßt Ihr den versteckten Ausgang finden. Vorher gilt es, so viele Pfotensymbole wie möglich zu sammeln. Die großen Tatzen füllen Chesters Energie auf, und wenn er zur Elektroklampfe greift, steht die Welt um ihn still. Seltsame Tiere und Monster halten die Katze von ihrem verschlungenen Weg zum Ausgang ab, Kanäle und unterirdische Gänge bergen allerlei Boni.

Chester Cheetah bietet nichts, das man nicht aus anderen Hüpfspielen kennt. Dafür steckt das Modul voller Humor und Leben und dürfte vor allem den Jüngsten gefallen. Einige Rätsel lockern den reinen Lauf- und Springvorgang auf. Insgesamt kann Chesters Reise aber auch nicht annähernd mit technisch und spielerisch raffinierteren Programmen wie den Tiny Toons oder Rocket Knight Adventures mithalten.

● ev



42%



KEIO FLYING SQUAD
TOKEI ● DM 140,- ● DEZEMBER



Vorsicht, Flugpatrouille bei der Arbeit! Fünf Level müssen die tapferen Kämpfer bestehen. Ihr fliegt in einem vogelförmigen Polizeimobil und müßt den Weg freischießen, bevor es Euch selbst erwischt.

Was ein tolles Actionspiel hätte werden können, ist leider nur wieder ein durch und durch mittelmäßiges, wenn auch japanisch-buntes Ballergemisch geworden. Es wimmelt vor comichaften, mehr oder weniger harmlos wirkenden Sprites, doch der uninspirierte Spielablauf wird jeden enttäuschen.

Hektisch geht es dennoch zu, da jedes der obligatorischen Power-Ups in Maßen strategisches Vorgehen ermöglicht bzw. erzwingt, will man heil durch den Level kommen. Nur können die fein gezeichneten Sprites leider nicht über den simplen, in dieser Form veralteten Spielablauf hinwegtäuschen. Um einen Eindruck heutiger Ballerstandards zu bekommen, solltet Ihr Euch lieber die Gunstar Heroes für das Mega Drive anschauen.

● ev



49%



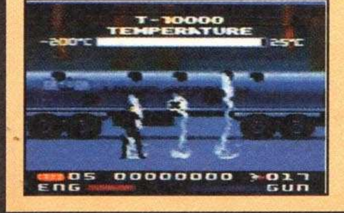
T2 THE ARCADE GAME
ARENA ● DM 90,- ● JANUAR



Wer kennt nicht die Terminator-Story? Die Zukunftsorganisation Skynet sucht den zweiten Überlebenden der Connor-Familie. Er soll sterben, denn kein anderer kann die Menschheit vor der grauenhaften Maschinenkontrolle Skynets retten. Ein T-1000-Prototyp wird eigens in unsere Gegenwart geschickt, um Connor aufzuspüren und zu töten.

Der Spielablauf selbst ist schnell erklärt: Mit einem ganzen Waffenarsenal versehen, schießt Ihr vor düster-metallischer Endzeitkulisse auf alles, was sich bewegt. Grafik und Sound sind recht gut geworden, trösten aber nicht über das monotone Geballer hinweg. Trotz der aufwendig gestalteten Blechgegner hinterläßt die wüste Knallerei einen schalen Eindruck. Ähnlich hektisch ging es schon vor Jahrzehnten auf dem Rummelplatz zu. Nur konnte man an der Schießbude noch etwas gewinnen. Diesen Reflextest jedoch kann man sich getrost sparen.

● ev



49%



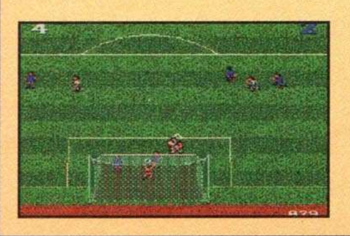
ULTIMATE SOCCER
Sega ● DM 80,- ● DEZEMBER



Fußballspiele haben's auf dem Game Gear nicht leicht, und auch Ultimate Soccer tut sich schwer. Nach Tengens enttäuschendem World Cup Soccer läßt auch Segas Versuch nicht alle Augen leuchten. Die Spiele laufen schnell ab, und die Sounds sorgen einigermaßen für Stadionstimmung. Leider sind die Spieler, vor allem im Torraum, schlecht zu erkennen und, was noch mehr stört, unangenehm zu steuern. Man hat wenig Gefühl der Kontrolle, und jede Runde strengt nicht nur die Sehmuskeln an.

Nett ist dagegen die Möglichkeit, zu zweit zu spielen. Auch die vier Schwierigkeitsgrade sind eine willkommene Spielerleichterung. Ob im Freundschaftsspiel, Turnier, um die Meisterschaft oder im Strafschießen - zu zweit macht's nochmal so viel Spaß. Dennoch: Die Präsentation ist alles andere als üppig, und daß man zuweilen schneller läuft, als das Feld mitscrollt, ist schon ziemlich ärgerlich. Unbedingte Fußballfans werden es bedauern, daß Sega dieses Spiel nicht in Deutschland einführen wird. Alle Gelegenheitskicker werden dem Modul nicht hinterhertrauern.

● ev

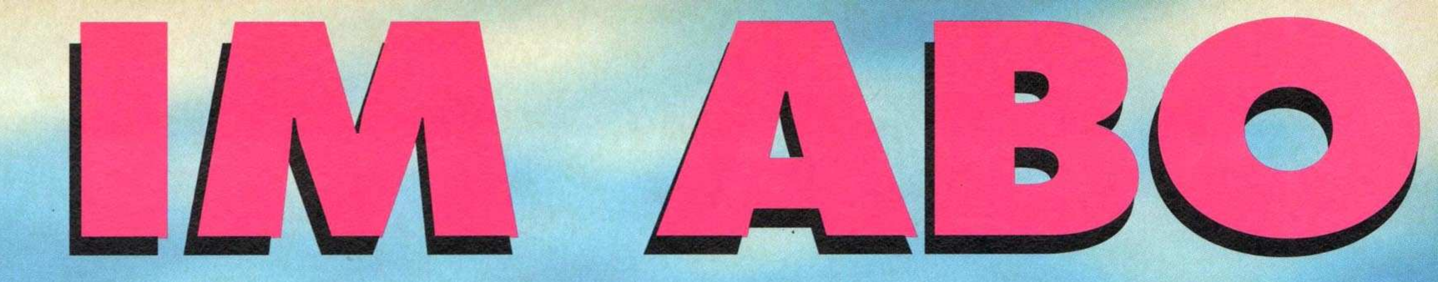


65%

SEGAPRO

MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!





Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug
BLZ ....
Geldinstitut ....
Konto-Nr. ....

☐ Per Scheck (muß dem Coupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
44719 Bochum

SEGA PRO

MEGA DRIVE



Fahren auf den Straßen wird immer ungemütlicher, und nicht alle Tricks sollte man unterwegs ausprobieren. Was liegt da näher, als ein paar flotte Stuntkurse zu entwerfen, auf denen der Software-Senna seine Kunst zeigen darf?

Race Drivin' ist ein Stunttraum in Polygongrafik, der mit endlosen Rampen, Schrägfahrten, Sprüngen und Loopings aufwartet. Doch während man sich noch mit der Steuerung vetraut macht, zieht schon gnadenlos der Phantom Racer am eigenen Boliden vorbei!

Die Polygongrafik sorgt wirklich für einmalige Stunterlebnisse, die wohl kaum einem Nachwuchsfahrer beschert werden. Leider ruckeln sie bei hoher Geschwindigkeit – und um die geht es hier schließlich – arg und geben ein ziemlich verzerrtes Bild der Landschaft. Ebenso zweischneidig ist die Geräuschkulisse ausgefallen. Knackige Sounds machen Laune, und die Motoren dröhnen motivierend. Leider passen die Musikstücke herzlich schlecht zum rasanten Spiel.

Hat man sich erst an die Steuerung seines Flitzers gewöhnt – und gelernt, die Bremse sinnvoll einzusetzen! - machen die Duelle gegen den Phantom Racer erst richtig Spaß. Doch hier liegt der Haken: Bis dahin kennt man jede Kurve und jede Scheune am Wegesrand mit Namen, und der Reiz geht verloren. Wer den Vorgänger Hard Drivin' kennt, wird sich eh' gähnend abwenden, sind doch viel zu wenige Neuerungen eingebaut worden, um für längere Lebensdauer des Moduls zu sorgen.

Nett sind einige Details wie die Wiederholfunktion, aber auf Dauer macht sich der Mangel an Konkurrenz auf der Piste störend bemerkbar. Race Drivin' fehlt jede Spur von Rennflair, wie es die klassischen Formel-Eins-Simulationen verströmen. Die Stuntstrecken sind eine nette, aber schnell verpuffte Idee.

● **Eva Hoogh**



RACE DRIVIN'

TENGEN ● DM 130,- ● DEZEMBER

FORMAT 4Mbit
SPIELER..........................1
STUFEN 4
SCHWIERIGKEITSGRADE .3
BESONDERHEITEN ....keine

80%

PRO TIPS

Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das kein Ansporn ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:

SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.

TIP DES MONATS



Endgegnertaktiken

Level 1: Slums
Endgegner: Trasher
Waffe: /

Wenn er die Sprungattacke einsetzt, müßt Ihr hoch oder runter gehen.

Nachdem Trasher 1/4 seine Energie verloren hat, zieht er sich für einen kurzen Moment zurück und pfeift seine Untertanen heran.

Am besten macht Ihr ihn mit Schulterwürfen, Kniestößen, oder mit Piledrivern fertig.

Level 2: Park
Endgegner: Katana
Waffe: Schwert

Nicht direkt auf ihn zugehen, sonst zieht er Euch mit seinem Schwert eins über. Wenn er auf Euch zurennt, müßt Ihr hochspringen und die Sprungattacke anwenden.

Level 3: West Side
Mittelgegner: G.Andore und F. Andore
Endgegner: Edi E.
Waffe: Knüppel und Revolver

G. und F. Andore sind eigentlich ganz einfache Gegner, kommt bloß nicht in ihren Würgegriff oder laßt Euch einen Piledriver verpassen. Wenn Ihr am Boden liegt, müßt Ihr schnell auf dem Controlpad die Tasten drücken, um schneller wieder auf die Beine zu kommen, sonst versuchen G. und F. Andore, auf Euch draufzuspringen.

Paßt auf, daß Edi. E. Euch nicht in die Finger kriegt, sonst werdet Ihr von seinem Knüppel bearbeitet. Wenn seine Energie im gelben Bereich ist, zieht er seinen Revolver und versucht, Euch damit zu treffen. Jetzt müßt Ihr an ihn herangehen und ihn mit Schulterwürfen und Kniestößen oder Piledrivern fertigmachen.

Level 4: Industrial Area
Endgegner: Rolento
Waffe: Stange und Granaten

Rolento ist ein sehr schneller Gegner und versucht, Euch am Anfang mit seiner Stange zu treffen oder, wenn Ihr zu nahe an ihn herangeht, mit einem Schulterwurf auszuschalten.

Wenn er die gelbe Energie erreicht hat, versucht er, Euch mit seinen Granaten niederzubomben.

Level 5: Bay Area
Endgegner: Abigeil
Waffe: /

Geht nicht direkt auf ihn zu, sonst nimmt er Euch und schmeißt Euch ein paar Meter hoch. Wenn er rot im Gesicht wird und seltsame Knurrgeräusche von sich gibt, läuft er gleich auf Euch zu und will Euch einen knallharten Schlag verpassen. Jetzt müßt Ihr ihm einen Sprungkick verpassen.

Level 6: Uptown
Endgegner: Belger
Waffe: Armbrust

Ihr müst Belger als erstes aus seinem Stuhl reißen.

Dann geht der Kampf erst richtig los. Paßt auf, daß er Euch nicht mit seiner Armbrust trifft. Ihn mit Würfen fertigzumachen ist schwer, weil er meistens aus dem Griff wieder rauskommt. Am besten macht Ihr ihn mit Sprüngen fertig.

Eingesendet von: Martin Hintze, Flensburg



MARTIN HINTZE aus *Flensburg*, gewinnt den Tip des Monats.
BATMAN RETURNS ist unterwegs zu Dir!
Herzlichen Glückwunsch!

MEGA CD

TIME GAL

Levelcodes

	Zeitalter	Paßwort
BC	70000000	BMCFXWRL
BC	65000000	GJRPQUKS
BC	30000	THMZCYFB
BC	1600	RYFGSXDK
BC	44	FTGBDQPW
AD	500	USLCZKTJ
AD	999	CYVZPBMG
AD	1500	DRXHTLLQJ
AD	1941	WBMRJZUH
AD	1991	SHKXGJWF
AD	2001	XPTMCSHD
AD	2010	ZUYFLGQJ
AD	3001	OWCDHRKT
AD	3999	PLQTUMXY
AD	4000	LKDWBSYF
AD	4001	KUGPRZCW

Eingesendet von: Olaf Seherer, Hattingen

JUNGLE STRIKE



Bei Jungle Strike auf dem Mega Drive sollte man bei der Mission "Night Strike", die einzelnen Abschnitte nicht der Reihe nach ausführen, wie dies in der Anleitung empfohlen wird.

Wenn man nämlich den letzten Auftrag – das Aufnehmen des Commanders – zuerst erledigt, werden auf der Karte alle Munitionskisten, Treibstoffässer usw. angezeigt, so daß sich die restlichen Abschnitte bedeutend leichter lösen lassen.

Eingesendet von: Michael Mauler/Glonn

JUNGLE STRIKE



MISSION RIVER RAID:

Stelle in der Informationskonsole die TWINGUN ein, und Du wirst sehen, daß sich im Norden rechts neben der Basis zwei befinden. Fliege dorthin, zerstöre sie und Du wirst einen Platz mit zwei Kopfstatuen und vier kleinen Pyramiden finden. Öffne die Pyramiden und unter jeder findet sich ein Extraleben.

Eingesendet von: Rico Germer, Ellenburg.

JURASSIC PARK

Paßwörter:



Dr. Grant:

	easy	normal	hard
Level 2	21DKJ010	20TII025	20DH1034
Level 3	4002G01N	44VQI06P	404P0078
Level 4	641001U	6ENQ1028	6028003J
Level 5	8VVL6HH	8VVVL2MI	8C3Q10BT
Level 6	AHVUR09S	AVVVL2MK	A07P107I
Level 7	CTVNU210	CVJNN6M8	C63PI279

Endspiel:
Springe zwischen den beiden Skeletten auf den Boden und Du landest zwischen zwei Dinosauriern. Solange Du sie nicht angreifst, werden sie Dir nichts tun. Wirf ein paar Granaten über den linken Dinosaurier, danach ein paar über den rechten. Nun stürzen die Skelette zusammen und erledigen die Dinosaurier. Dir werden zwar auch ein paar Knochen auf die Mütze fallen, aber das macht nichts. Nun kannst Du Dir die Endsequenz anschauen, (Benutze die roten Granaten!!)

Raptor:

	easy	normal	hard
Level 2	I21G0016	I21G0027	I21G0038
Level 3	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Level 4	M21G001C	M21G002B	M21G003C
Level 5	021G001C	021G002D	021G003E

Endspiel:
Springe zwischen die beiden Skelette und tritt ein paarmal gegen den linken Stein. Nun fallen die Skelette zusammen.

Eingesendet von: Frank Herten, Dormagen.





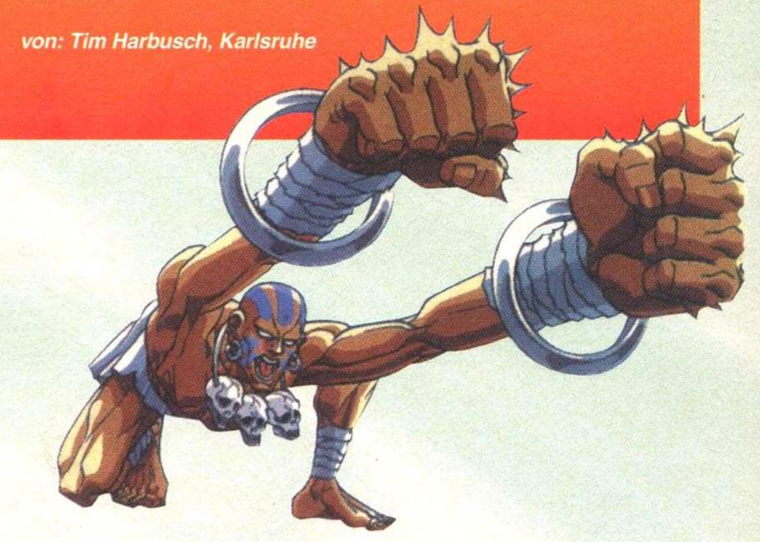
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION

MEGA DRIVE

Tips für Prügelnewcomer:

Eine der ersten Anschaffungen solte neben dem Spiel selbst das brandneue 6-Button-Pad sein. Ohne die Riesenanzahl von Buttons kann gar kein richtiges Street Fighter 2-Gefühl aufkommen. Wenn Ihr mit den ersten Runden beginnt, stellt Euch im opulenten Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad auf easy – seid aber dann nicht enttäuscht, daß nach Durchspielen des Moduls keine der 12 verschiedenen Endsequenzen erscheinen. Selbst absolute Anfänger sollten schnell mit den einfachen Bewegungen klarkommen – auch damit kann man schon eine ganze Menge Schaden anrichten. Seine wirklichen Stärken spielt Street Fighter 2 allerdings erst mit den Special Moves der einzelnen Kämpfer aus. Die sind zwar schwer zu meistern, erweisen sich aber in den späteren Kämpfen als unerläßlich.

von: Tim Harbusch, Karlsruhe



MEGA DRIVE

NHPLA Hockey

Spielt Ihr alleine (Regular Seasons oder Playoffs) und habt mit ein bißchen Glück das Heimrecht (bei Regular Season einstellbar), macht folgendes:

Nehmt den Joystick in Port 2 (o. steckt den aus Port 1 in Port 2 um) und geht auf "Edit Lines" bzw. "Change Goalie" und - siehe da! - Ihr könnt dem Computer die Mannschaft umstellen.

Aber: Funktioniert nur zu Beginn des Matches und in den Drittelpausen (zum pielen wieder einen Joystick in Port 1 benutzen)!

von: Birmili Alexander, München.

STAR WARS

MASTER SYSTEM GAME GEAR

Vor langer langer Zeit, in einem weit entfernten Sternensystem, erschien Star Wars auf dem SNES. Jetzt wagt sich Sega an das Epos, das Euch von den Tatooine-Wüsten zum Hi-Tech-Inneren des Death Stars entführt, in einem allmächtigen Kampf gegen das korrupte Empire. Star Wars ist eines der besten Spiele, die seit Sonic 2 auf Master System und Game Gear erschienen sind; das Spielvergnügen wird jedoch etwas von der Tatsache beeinträchtigt, daß man bei tiefen Fällen sein Leben nicht verlieren kann. SegaPro hat die Finsternis überwunden und bringt Euch hier die Komplettlösung.

Höhle 1

AUSGANG

Diese Höhle ist Euer erster Anlaufhafen. Am Ende des Levels gibt's ein Laser einzusammeln, nehmt Euch also für die komplizierteren Sprünge genügend Zeit. Achtet auf dieTropfen!

Diese Tropfen sind wirklich nervig. Geht vorsichtig vor, sonst findet Ihr Euch am Boden mit einem Stachel im Gesäß wieder!

Vermeidet jede Berührung mit der niedrigen Decke - wenn Ihr über den Abgrund springt, besteht die Gefahr, daß Ihr schmerzhaft aufgespießt werdet.

Dieses Laser hat schon viel mehr auf dem Kasten als die normale Jedi-Ausgabe. Ihr braucht ihn auf jeden Fall für die anderen Level.

Höhle 3

Alles, was Euch waffenmäßig in diesem recht schwierigen Level zur Verfügung steht, ist ein armseliges Schild. Um alle 8 Schilde, die Ihr für den Millenium Falcon braucht, in Euren Besitz zu bringen, begebt Euch zurück in die zweite Höhle.

AUSGANG

Achtet auf den Gangster, der vor dem Ausgang herumlungert. Springt vertikalerweise von der Plattform und feuert, während Ihr Euch in der Luft befindet, um ihm das Letzte zu geben.

Die Tuscan Raiders können großen Schaden anrichten. Nehmt genügend Abstand und gebt ihnen Saures oder gebt es ihnen mit Eurem treuen Lichtsäbel.

Ihr kommt am schnellsten an dieses Schwert, indem Ihr Euch einfach von der ersten Plattform nahe dem Eingang auf die darunterliegende fallen laßt - auf diese Weise verpaßt Ihr alle Fieslinge.

Höhle 5

Noch eine Höhle, die man am besten gar nicht betritt. Seht Euch vor den schleimigen schne-ckenartigen Kreaturen vor, die in diesem Abschnitt herumwuseln. Duckt Euch und feuert zweimal auf sie, um ihnen den Rest zu geben.

AUSGANG

Hier kommt eine der erwähnten Schnecken. Schießt auf sie, bevor Ihr über die Plattform springt oder hüpft über sie und seht zu, wie sie lemmingartig über den Rand sprintet.

Zur nächsten Plattform ist es ziemlich weit, dreht also die Geschwindigkeit auf, indem Ihr den Feuerknopf drückt, während Ihr springt.

Laßt Euch einfach von der Kante dieser Plattform fallen, um eine Abkürzung zu finden.

Hier kommt schon wieder so ein Brocken die Stufen heruntergepurzelt. Haltet Euch nahe am Rande der Plattformen und Ihr tragt keinen Schaden davon.

Wenn Ihr durch diese Mauer springt, findet Ihr Euch in einer sehr nützlichen Geheimhöhle wieder, die ein Power-Up enthält.

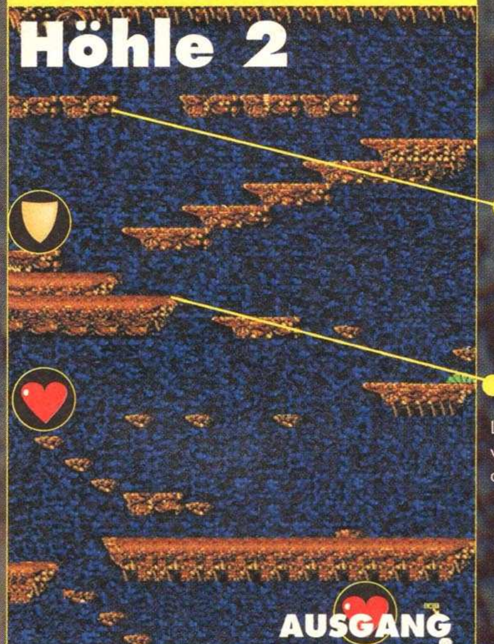
Höhle 4

Diese Höhle ist lang und gefährlich, aber wohl wert, genauestens ausgekundschaftet zu werden. Wenn Ihr diese Höhle wieder und wieder betretet, könnt Ihr Eure Leben so lang Ihr wollt aufbauen. Nehmt Euch für Eure Sprünge genügend Zeit, sonst könnte es in ein recht frustierendes Erlebnis ausarten. Traut Eurem Instinkt, gebraucht die Force!

1-UP

Auf dem Weg nach oben, kommt Euch ein Felsbrocken entgegen. Klammert Euch an dieser Kante fest und er fällt sicher über Euren Kopf rüber in die Tiefe.

Dieser Level eignet sich am Besten dafür, Schilde für den Millenium Falcon zu kriegen - man kann ihn ohne große Schwierigkeiten abschließen. Die grünen Maden dienen nur als Bantha-Munition!

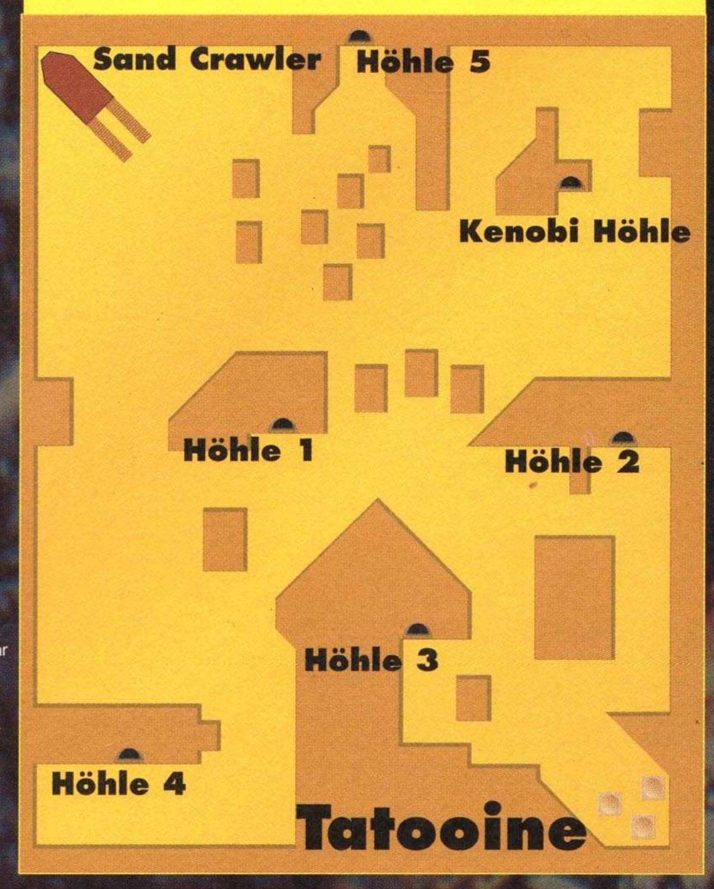


Laßt Euch von dieser Plattform fallen, lenkt nach links - und Ihr landet direkt auf dem Schild. Wenn Ihr alle Abkürzungen in diesem Level richtig ausnutzt, könnt Ihr ihn in Sekundenschnelle schaffen.

Laßt Euch von dieser Plattform fallen und wendet Euch nach rechts, sonst landet Ihr auf einer Made!

Wartet auf dieser Plattform, bevor Ihr auf den Ausgang zuspringt. Schießt auf die wartende Made und und springt dann mit einem Laufsprung auf die nächste Plattform. Ihr verliert ja bei langen Fällen keine Energie!

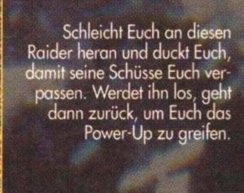
Hier befindet Ihr Euch auf der Planetenoberfläche, um welche herum Ihr Euren Landspeeder lotsen müßt. Fahrt vorsichtig, in dieser Wüste wimmelt es von Geschützen und Feinden, die es auf Euch abgesehen haben. Einige Höhlen sind es nicht wert, besucht zu werden, plant Euren Weg also mit Bedacht.



Diese Höhle ist sehr wichtig für Eure Mission. Ben Kenobi erwartet Euch mit Eurem Lichtsäbel, mit dem Ihr die imperialistischen Sturmtruppen mit Leichtigkeit zerscheibeln könnt. Achtet darauf, daß R2-D2 bei Euch ist, wenn Ihr Obi-Wan trefft, um die Geheimbotschaft der Prinzessin in Augenschein zu nehmen. In der Geheimhöhle verbirgt sich ein weiters Power-Up. Kommt hier immer wieder hin, um Eure Leben aufzubauen.

Als Belohnung dafür, diesen Level erfolgreich beendet zu haben, erhaltet Ihr zwei Schilde für den Millenium Falcon. Haltet einen guten Abstand zu den Bösewichtern und zeigt ihnen, wer Boss ist!

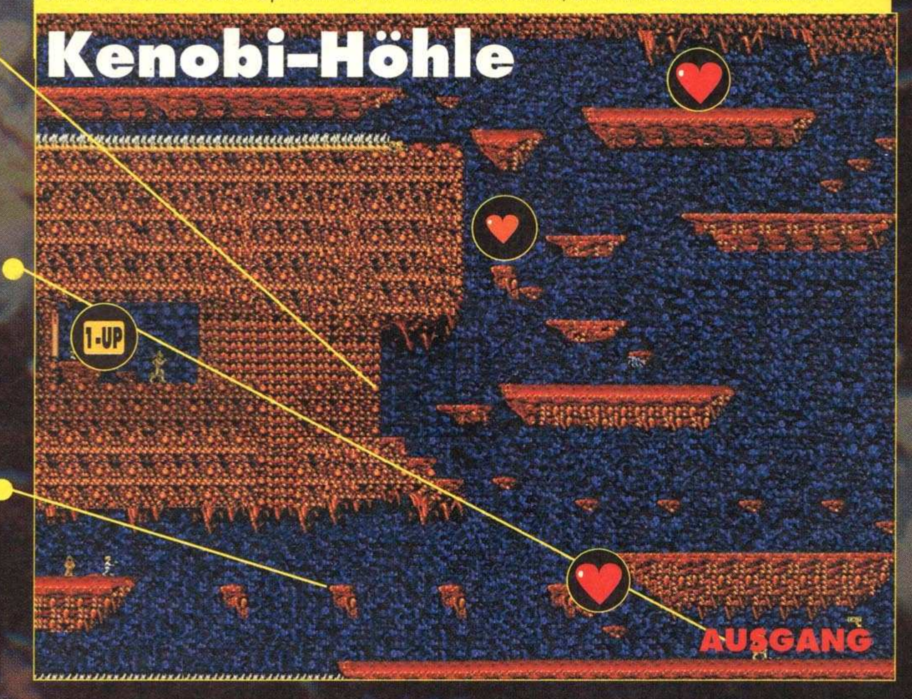
Springt von der Plattform rechts in die Mauer, um die Geheimhöhle zu betreten. Kommt unter keinen Umständen mit dem Gangster in Berührung oder Eure Gesundheit ist in Gefahr.



Schleicht Euch an diesen Raider heran und duckt Euch, damit seine Schüsse Euch verpassen. Werdet ihn los, geht dann zurück, um Euch das Power-Up zu greifen.

Gar nicht so einfach, von diesen Plattformen zu hüpfen...Haltet den Feuerknopf gedrückt, um Eure Geschwindigkeit zu verbessern und haltet nicht an. Obi-Wan wartet am Ende.

AUSGANG



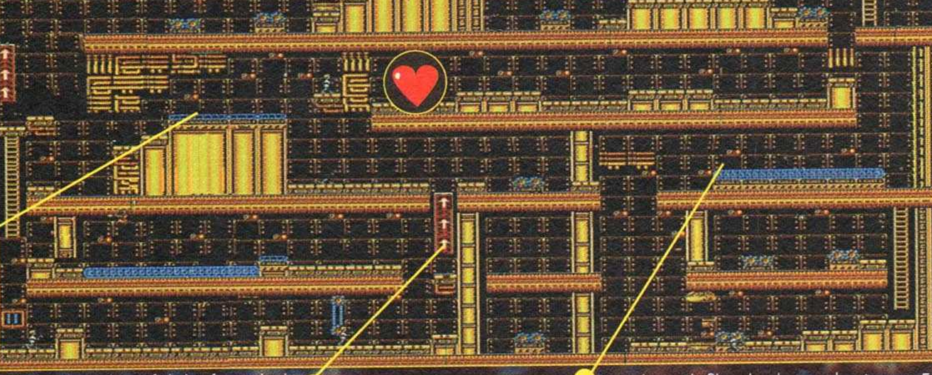
Mos Eisly

Dies sollte Euer letzter Besuch auf Tatooine sein. Han Solo wartet in der Cantina und stellt Euer Ausreiseticket dar. Der Millenium Falcon ist voll aufgetankt und wartet abflugbereit in Hangar 94.

Dies ist der Eingang in die Cantina. Drückt hoch, um hereinzukommen.

Sturmtruppen und Jawas kriechen hier überall herum. Mit dem Lichtsäbel bahnt Ihr Euch am leichtesten Euren Weg.

Sandcrawler



Drückt oben auf den Pfeilen den Sprungkonopf, um mit Leichtigkeit die nächste Plattform erreichen zu können.

RD2-D2 wird von den Jawas in der hinteren Ecke des Wagens gefangengehalten. In diesem Level ist es ratsam, einige gewagte Sprünge von den Fließbändern zu versuchen, die Euch über die Todesfalle der Jawas katapultieren.

Hier wird's kompliziert...Springt vom Ende des Fließbandes und drückt gleichzeitig den Feuerknopf, um Höhe und Geschwindigkeit zu verbessern.

Wenn Ihr in diese Pfeile hüpft, werdet Ihr zur Decke der nächsten Plattformen katapultiert. Stoßt Euch nicht den Kopf!

Rast dieses Fließband entlang und springt am Ende runter. Ihr vollführt hier einen Riesensprung auf die darüberliegende Plattform.

Söldner Han Solo sitzt an der Bar der Cantina. Um zu ihm zu gelangen müßt Ihr so schnell wie möglich rennen und wie wild Euren Säbel schwingen. Primitiv, aber wirksam!

Cantina

AUSGANG

Wenn Ihr mit Han zu Mos Eisly zurückkehrt, ignoriert diese Plattformen und rennt am Boden entlang und Ihr solltet keine Probleme haben.

Dieser Typ ist wirklich unverwüstlich... springt also lieber über ihn, als ihn in Stücke zu hachen.

Wie schön, dich zu sehen. Luke gibt Han Solo einen guten Grund, sein lauwarmes Bier stehenzulassen und sich auf die Suche nach der schönen Prinzessin zu machen.

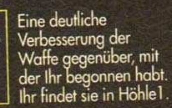
Asteroidenfeld



Folgt diesem Tip und es wird Euch nichts passieren. Fliegt in kleinen Kreisen und alle Asteroiden fliegen an Euch vorbei.



Schlüssel



Eine deutliche Verbesserung der Waffe gegenüber, mit der Ihr begonnen habt. Ihr findet sie in Höhle1.



Die 1-Ups können leicht vermehrt werden, indem man die Level wieder betritt, in denen sie sich befinden.

Mit Hilfe der kleinen Power-Ups wird Eure Gesundheit etwa zur Hälfte wieder hergestellt.

Große Power-Ups... Stellen Eure Energie wieder voll her.



Millenium Falcon Schilde Lebensnotwendig gegen die Asteroids und königlichen Kämpfer.

In diesem Flur wimmelt es nur so von liegenden Strumtrupplern, rast also nicht wie wild durch die Gegend! Bewegt Euch vorsichtig vorwärts und nehmt Euch einen nach dem anderen vor, sobald sie erscheinen.

Der Millenium Falcon erwartet Euch! Dieser Level ist recht einfach und enthält ein weiteres Schild, falls Ihr noch nicht alle 8 beisammen habt. Springt über das Laserfeuer der Sturmtruppler und bahnt Euch Euren Weg zum Raumschiff. Ihr befindet Euch auf dem Weg zum Todesstern!

Springt hier über das Laserfeuer des auf dem Boden hockenden Sturmtrupplers und hackt ihn mit Eurem Lichtsäbel.

Hangar 94



AUSGANG





Dieser fliegende Soldat ist ein echtes Problem! Wartet ab, bis er sich von Euch abwendet, bevor Ihr ihn mit Eurem Lichtsäbel attackiert.

Ein Sturmtruppler wartet hier auf Euch. Springt über seine Laser und versetzt ihm den Schock seines Lebens...

Um diese Plattform zu erreichen, müßt Ihr Eure Geschwindigkeit voll aufdrehen, bevor Ihr vom Rande der Plattform rechts "abhebt".

Hangar 1

Sobald Ihr den Death Star erreicht habt, müßt Ihr die Prinzessin finden und den Tractor-Strahl zerstören, der den Millenium Falcon auf dem Miniplaneten gefangenhält. Achtet auf die Sturmtruppler, die sich nach Eindringlingen umsehen!

Hier sind einige wartende Sturmtruppler auf den Flur verteilt; springt über deren Laserfeuer und überrascht sie mit Eurer getreuen Waffe.

Der Sprung zu diesen Plattformen ist besonders schwierig. Ihr müßt wirklich einen Riesenanlauf nehmen und mit voller Geschwindigkeit rennen und dann wieder mit aller Kraft bremsen, um zu vermeiden, an der anderen Seite wieder herunterzufallen...

AUSGANG

R2-D2 piepst am laufenden Band, damit Ihr ihn findet. Das Leben ist hart...Aufgepaßt: Fallt nicht auf das große Fließband unten - dort wartet ein Jawa!

AUSGANG

Wenn Ihr ca. die Hälfte dieser Pfeile erklommen habt, springt nach links auf die nächste Plattform. Wenn Ihr dieses Unterfangen zeitlich nicht hinkriegt, stoßt Ihr Euer Haupt schmerzhaft an der Decke.

Dieser Bursche ist nicht totzukriegen, verschwendet also Eure Zeit nicht. Springt in die Pfeile und achtet darauf, daß Ihr den Kugeln des auf der darüberliegenden Plattform stationierten Gewehrschützen ausweicht!

Dieser schwebende Roboter feuert mit tödlichen Pfeilen auf Euch. Springt ihn an und gebraucht Euren Lichtsäbel gegen ihn.

AUSGANG

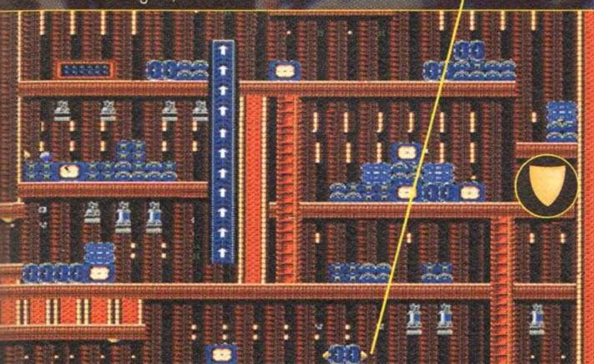
Laßt Euch von dieser Plattform fallen und nehmt den Lift unten in die Tiefen des Todessterns, wo Ihr ein Extraleben einsammeln könnt.

Rennt geschwind nach rechts von hier, schlitzt nach links und rechts, während Ihr rennt und schließt R2-D2 an das Computersystem des Death Stars an.

Todesstern

Dieser Level ist recht umfangreich, aber ziemlich einfach: Bahnt Euch einfach Euren Weg hindurch und vergeßt nicht, das Extraleben unten einzusammeln.

Mit etwas Geduld sind diese Lasergeschütze leicht zu vermeiden. Wartet, bis sie feuern und rennt dann so schnell wie möglich, um aus ihrer Reichweite zu kommen.



Traktorstrahl

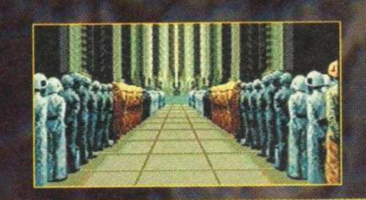


Dieser Abschnitt ist ein Klacks. Wählt Han Solo und klettert nach ganz oben rechts. Wendet Euch nach links, springt nach oben und feuert auf den Traktorstrahl während Ihr fallt. Wiederholt diese Prozedur, bis der Strahl explodiert und den Falcon freigibt.

1-UP

Fallt nicht in diese Grube oder es wird Euch schlecht ergehen: Ihr liegt zerschlagen am Boden des Todessterns...





In einem der vielen Zimmer in diesem Abschnitt ist Prinzessin Leila versteckt. Macht sie mit Hilfe der Karte ausfindig und geht dann denselben Weg zum Ausgang zurück, der zu Dia Noga führt, dem übelriechenden Monster, das ganz wild auf uralten Abfall und junge Jedi-Ritter ist!

Gefängnis

Kehrt, nachdem Ihr die Prinzessin vor einem Schicksal schlimmer als der Tod bewahrt habt, an diese Stelle zurück und springt vom Rand. Der Lift unten transportiert Euch zum Ausgang.

Eins der vielen leeren Zimmer im Gefängnisgebiet, verschwendet keine Zeit und betretet sie nicht.

Die Prinzessin wird in diesem Zimmer gefangengehalten und sie ist sehr froh, Euch zu sehen! 3 Wochen mit Darth Vader sollten wirklich jedem reichen...

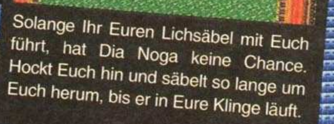
1-UP

AUSGANG

Auf dieser Plattform treibt sich ein Sturmtruppler herum! Sobald Ihr den Aufzug verlaßt, gebt ihm Saures!

Kümmert Euch um diesen Gesellen, bevor Ihr den Level verlaßt.

Dia Noga



Solange Ihr Euren Lichsäbel mit Euch führt, hat Dia Noga keine Chance. Hockt Euch hin und säbelt so lange um Euch herum, bis er in Eure Klinge läuft.

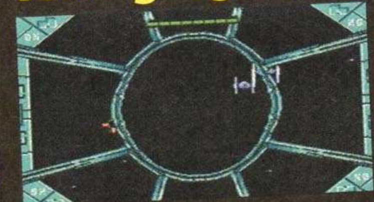
Müllschlucker

AUSGANG

Dieser Android ist unzerstörbar, verschwendet keine Laser auf ihn, sondern überspringt ihn, sobald er sich Euch nähert.

Dieser Level ist besonders frustrierend: Die tödlich Dornen brauchen all Eure Energie auf, bewegt Euch also vorsichtig voran, wo auch immer Ihr Euch befindet. Benutzt die Fließbänder, um zu den hochgelegenen und schwer erreichbaren Stellen zu gelangen, aber achtet immer auf die Dornen an der Decke!

Verfolgungsjagd



Zuerst im Millenium Falcon, dann im X-Flügel, der Kampf mit dem Empire geht wirklich los! Wo auch immer Ihr seid, konzenriert auf die Bomber, die auf Euch feuern und blast sie hinfort. Schießt auf ihren nahenden Laserschlag, um größeren Schaden zu vermeiden.

Auf einen Blick

NAME: Star Wars
SPIELZEIT: 2 Tage
HÖCHSTES SCORE: n/v
LEVELANZAHL: 17
HERAUSFORDERUNG: leicht



Dieses Fließband passiert Ihr am sichersten, indem Ihr kurze Sprünge gebraucht, um nicht zu schnell zu werden.

Diese Kreatur ist unzerstörbar und verfügt über tödliche Feuerkraft. Wartet, bis es sich umdreht, bevor Ihr rennt und drüberspringt.

Springt ungefähr halb in dieses Zimmer hinein, damit Ihr genug Geschwindigkeit aufbaut, um die obere Plattform zu erreichen. Plant Euren Lauf so, daß Ihr in die gleiche Richtung wie der Android über Euch lauft. Auf diese Weise könnt Ihr ihn vermeiden, wenn Ihr die Plattform erreicht.

An dieser Stelle befindet sich ein Extraleben, aber fallt in Eurer Hast, es zu kriegen, nicht über Eure eigenen Füße. Ihr müßt über das Feuer des Sturmtrupplers springen, sonst heißt es: Zurück zum Start!

Letzter Hangar

Dies ist bei weitem der schwerste Teil des Spiels, überall tödliche Dornen! Hier kommt es darauf an, immer in Bewegung zu bleiben; pausiert man erst einmal, um nachzudenken, findet man sich auch schon in den Dornen wieder... Nur Mut!

Springt aus den Pfeilen, wenn Ihr ca. zu 50% gestiegen seid, um die obenliegende Plattform zu erreichen. Wenn Ihr zu spät springt, bedeutet das Lukes sicheres Ende!

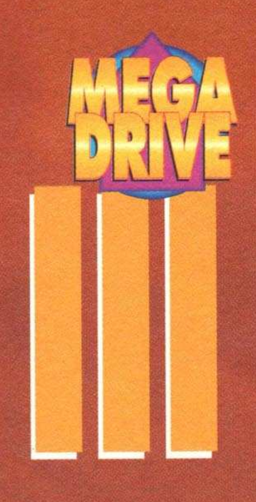
Rennt so schnell Ihr könnt zum Rand dieser Plattform und hüpft auf die Pfeile.

Pausiert nicht, wenn Ihr diese Stelle erreicht habt, sondern bewegt Euch sofort auf die obenliegenden Pfeile zu, um somit dem Laserfeuer des Sturmtrupplers auszuweichen.

Schützengrabenjagd

Der Endkampf. Um die Sackgassen im Schützengraben zu vermeiden, solltet Ihr so weit rechts wie möglich fliegen. Einmal angekommen, könnt Ihr den Todesstern mit einem einzigen Schuß erledigen. Erwischt Ihr ihn nicht, müßt Ihr es so lange versuchen, bis es Euch gelingt - und das ist auch schon alles! Die Force sei mit Euch!

MEGA DRIVE



SHINOBI III

Ist der sanfte Hausmeister zurück? Schon möglich... Joe Musashi ist zu einem neuen Kampf mit dem Ninjas bereit, die, zusammen mit Erzfeind Zeed, mal wieder die Weltherrschaft- und zerstörung im Auge haben. SegaPro bringt Euch die Komplettlösung zu diesem Plattform- und Shoot-'em-Up.

Level 1

Durch diesen Level kommt Ihr am besten, indem Ihr so schnell wie möglich rennt und gleichzeitig Euren doppelten Rechts- und B-Angriff gebraucht. Wenn Euer Timing beim Angriff richtig funktioniert, solltet Ihr unbesiegbar sein.

Haltet Euch von den Ninjas in den Baumwipfeln fern. Springt hinauf und werft ein paar Shuriken nach ihnen, um sie herunterzuholen.

Dieses Ninja schießt mit Boomerangs auf Euch, aber wenn Ihr schnell genug reagiert, könnt Ihr seinen Angriff abwehren.

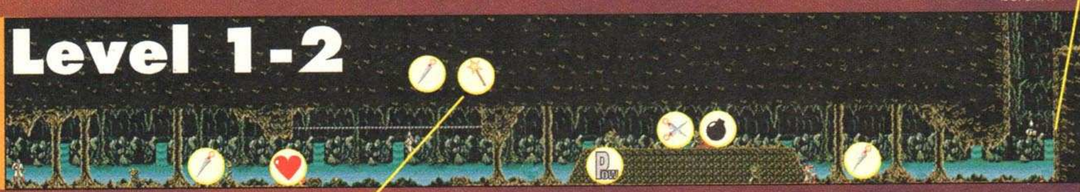
Ihr werdet von roten Ninjas durch den Level gejagt, die aus den Baumwipfeln auftauchen. Haltet ein und schießt auf sie, sonst nerven sie Euch den ganzen Level hindurch.

Die ersten beiden Riesenninjas können auf dieselbe Weise besiegt werden. Springt hoch, wenn sie auf Euch feuern und feuert dann Eurerseits drei Shuriken auf sie.

Springt, um dieses Hindernis zu überwinden, in die Mauer und hüpft von links nach rechts und drückt gleichzeitig den Sprungknopf, wenn Ihr die Mauern berührt.

Level 1-2

In diesem Level muß Joe an Strickleitern entlang über bodenlose Schluchten klettern. In den Geheimleveln gibt's zahlreiche Power-Ups.



Seht Euch gut um, bevor Ihr vom Seil springt und Ihr werdet den Eingang zu einer Geheimhöhle entdecken. Hier findet Ihr Extra-Zauber!

Diese riesigen Ninjas sind noch immer dieselben. Hüpft über ihren Zauber und feuert auf sie.

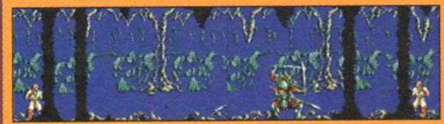
Am Ende dieser Strickleiter ist eine weitere Geheimhöhle versteckt, in der sich ein Extraleben befindet.



Einige Feinde warten hier bei der Höhle auf Joe. Ihr könnt die Fieslinge mit ein paar Schleuderattacken erledigen.



Level 1-3



Dieser Boss ist etwas dumm. Geht nahe an ihn heran und feuert einmal auf ihn. Er wird Euch dann angreifen. Springt über ihn und versucht es noch einmal.

Level 2-1





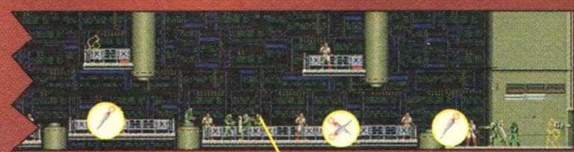
Laßt Euch die zahlreichen Power-Ups in diesem Level auf keinen Fall entgehen. Die Ausrufezeichen machen Euch auf herannahende Zäune aufmerksam! Schießt am Schluß auf die Speere und wartet ganz links auf dem Bildschirm auf den Endgegner, um ihn abzuschießen.

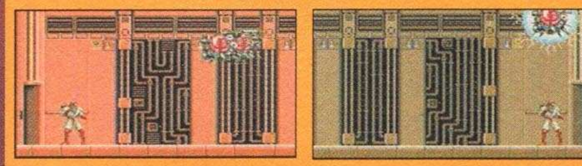
Level 2-2

In diesem Abschnitt wimmelt es nur so von Feinden. Wendet Joes Schleuderattacke an, um mit ihnen fertigzuwerden.

Um diese Plattform zu erreichen, müßt Ihr so schnell wie möglich von derjenigen ganz rechts rennen und dann einen zweiten Sprung tun.







Geht gegen den Kerl mit dem Schweißerschild mit einem Flugtritt vor!

Level 2-3

Diese Artilleristen tauchen auf, wenn Ihr den Lift verlaßt. Springt hoch und feuert auf sie, bevor sie die Chance haben, Euch dasselbe anzutun.

Hier müßt Ihr den Lift verlassen und den Schaft hinaufhüpfen. Achtet auf den Soldaten oben!

Springt hier erneut aus dem Lift und hüpft die Wände entlang, um auf die darüberliegende Plattform zu klettern. Beeilt Euch, sonst seid Ihr auch schon verschwunden...

Springt hier wieder aus dem Lift und steigt erneut auf die darüberliegende Plattform. Wenn Ihr auf die Scheibe trefft, vollführt einen Sprung oben auf den Level hinauf.



Ihr müßt hier schon sehr schnell operieren, um an den Extrazauber zu gelangen. Saust zur Kiste hin, hackt den Euch erwartenden Soldaten und springt danach in den Lift zurück.

Dieser Level kann den ahnungslosen Spieler ganz schön aus dem Gleichgewicht bringen und er muß einigermaßen manövrieren, um nicht zwischen dem Lift und den nahenden Plattformen zerquetscht zu werden.

Für einen Liftlevel verbringt Joe eigentlich nicht sehr viel Zeit auf dem Lift. Vielmehr springt er andauernd von Plattformen und klammert sich an Wänden fest!

Level 2-4

Gebraucht den Ikazuchi-Zauber, um Unbesiegbarkeit zu erlangen und schnellfeuert Shuriken auf den Boss. Vergeudet Eure Munition nicht, wenn er von seinem Schutzpanzer umgeben ist. Nach einer Weile wird das Screen unklar und die Richtungskontrolle kehrt sich um. Ihr seid gewarnt!

Level 3-1

Dieser Level stellt Zeeds genetisches Versuchslabor dar. Gehirne in Gefäßen greifen unseren armen Helden an. Ein schneller Stich ins Vorderhirn sollte sie erledigen.



Bewegt Euch langsam vorwärts und nehmt Euch immer nur ein Gehirn auf einmal vor, so habt Ihr genug Zeit, jedes Gehirn zu erledigen.

Springt an die Decke, um an die oben gelegenen Zimmer zu gelangen. Springt hoch und Joe kommt ins nächste Zimmer.

Grüne Monster erscheinen hier aus dem Schleim und feuern mit grüner Rotze auf Euch. Mit zwei Degen sind sie leicht besiegt.

Springt hoch, um Euch an diesem Fließband festzuhalten und laßt Euch am Ende auf selbiges fallen, indem Ihr runterdrückt und zusammenspringt.

Von einigen Fließbändern springen Funken auf. Ihr könnt Euch das Leben leichter machen, indem Ihr sie abschießt, bevor Ihr die Fließbänder betretet.

Wartet ganz links auf dem Screen darauf, daß die Gefäße auf den Boden fallen und zerbrechen. Feuert auf alle Gehirne und springt danach in die Lücke hinein.

In dieser Höhle erwartet Euch ein merkwürdiges Produkt aus Zeeds genetischem Versuchslabor. Wenn Ihr so schnell wie nur möglich rennt, könnt Ihr seiner Lasersicht und damit allen Problemen ausweichen.

Level 3-2

Wenn Ihr Euch diesen Klauen nähert, taucht ein krabbenartiges Biest auf und kneift Euch. Wenn ihm das gelingt, duckt Euch und feuert auf es, bis es Euch losläßt.

Diese Kreatur verfolgt Euch durch den gesamten Level. Wenn Ihr zu lange pausiert, klebt es an Euch und Ihr könnt nicht mehr entkommen.



Seht zu, daß Ihr hier alle einzusammelnden Power-Ups aufhebt - sonst könnte Euch leicht die Energie ausgehen...

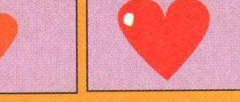
In der nächsten Höhle wartet der Motz auf Euch! In der Zwischenzeit feuert er mit Laserstrahlen auf Euch. Rennt wie der Wind!

GEGENSTÄNDE

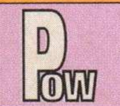
Während seiner Reise findet Joe viele Kisten mit nützlichen Gegenständen. Es ist schon erstaunlich, was Leute so alles wegschmeißen!



Kleines Power-Up Stellt ungefähr 50% von Joes Energie wieder her.



Großes Power-Up Stellt die Energie unseres Ninjas wieder voll her.



Verwandelt Joes Shuriken in tödliche Feuerwaffen.



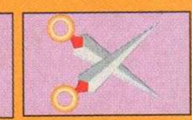
Extraleben. Immer schwer zu finden, aber das Suchen lohnt sich.



Extrazauber. Ist gleichfalls schwer ausfindig zu machen.



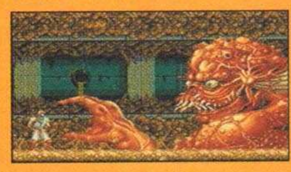
Bombe. Haltet Euch nicht zu lange in deren Nähe auf, sie explodieren in Euer Gesicht.



Versorgt Euch mit 5 Extra-Shuriken.

20 Shuriken.

Level 3-3



Diese genetische Mutation ist recht einfach zu schlagen: Benutzt Fushin-Zauber, um von seiner Hand wegzukommen, schießt danach auf seine Augen, sobald sie sich öffnen. Duckt Euch unter seinen Laserstrahlen hindurch.

Level 4-1





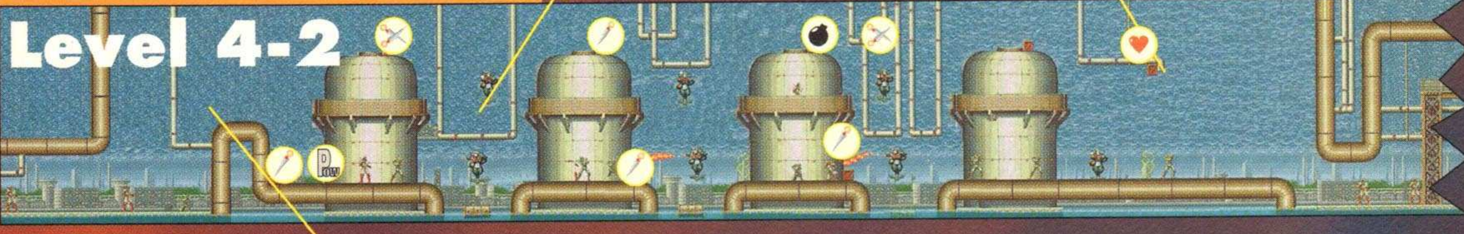
Surfendes Ninja! Dieses scrollende Level schmeißt mit Power-Ups nur so um sich. Dem Endboss stehen zwei Angriffsmethoden zur Verfügung, was ihn für Eure Shuriken anfällig macht. Springt über die Minen, duckt Euch unter den Feuerschlägen und greift an!

Einer der längsten Level! Macht mit Hilfe der Karte alle guten Power-Ups ausfindig!

Diese fliegenden Flammenwerfer haben nur eine kurze Reichweite. Haltet Euch aus derselbigen und feuert auf sie, bis sie explodieren.

Um an dieses gesundheitsbringende Power-Up heranzukommen, müßt Ihr auf die Kiste feuern, während Ihr Euch von der Leitung hängen laßt.

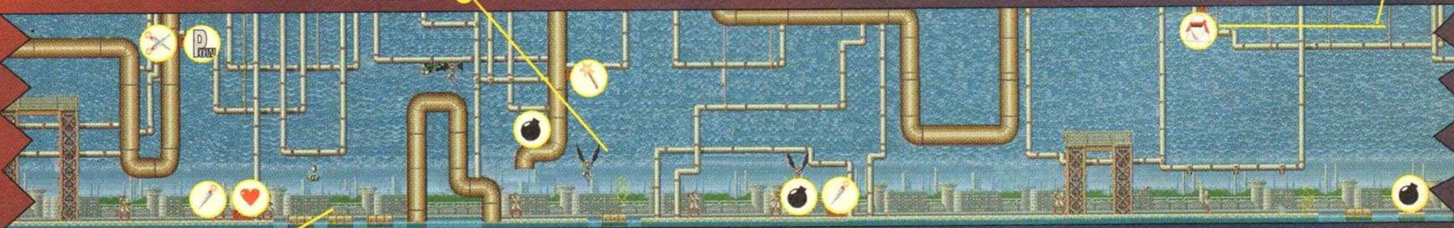
Level 4-2



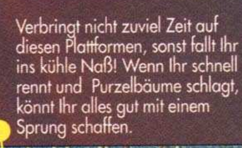
Haltet Euch an der Leitung fest, springt hoch und vollführt einen zweiten Wirbelsprung, damit Ihr obendrauf stehen könnt.

Batman kehrt zurück! Dieses fledermausige Geschöpf erscheint aus dem Nichts, um Euch in den Hals zu beißen. Feuert auf das Monster oder es schubst Euch ins Wasser, wenn Ihr auf die nächste Plattform springt.

Um an dieses Extraleben zu kommen, müßt Ihr Euch an den Leitungen entlang nach rechts arbeiten und von einem Abschnitt zum nächsten springen.



Sieht so aus, als hätte Joe wieder mal zuviel Sushi genascht! Die Plattformen geben unter seinem Gewicht nach, sobald er sie betritt. Springt geschwind!

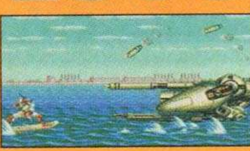


Verbringt nicht zuviel Zeit auf diesen Plattformen, sonst fallt Ihr ins kühle Naß! Wenn Ihr schnell rennt und Purzelbäume schlagt, könnt Ihr alles gut mit einem Sprung schaffen.

Um diese Power-Ups zu erhalten, solltet Ihr bei der Leitung springen und danach einen Sprung nach rechts tun. Vollführt auf dem höchsten Punkt einen Purzelbaum und landet rechts von der Leitung.



Level 4-3





Die Angriffssequenzen dieser beiden Bosse wiederholen sich. Wenn man sie also einmal gesehen hat, sind sie leicht zu überwinden. Wenn sie mit Muscheln feuern, springt am besten über die zweite und Ihr seid in Sicherheit. Schlagt bei einem Angriff Purzelbäume über sie hinweg!

Level 5-1

Dieser Level ist lang und gut bewacht. Soldaten schießen auf Euch, bevor sie überhaupt zu sehen sind, seid also immer sprungbereit, auch wenn auf dem Screen noch gar nichts zu sehen ist.

Dieser Artillerist kann jede Menge Schaden verursachen. Mit einem Flugtritt könnt Ihr Euch vor seinen Schüssen schützen und ihm den Garaus machen.

Sobald Ihr auf diese Kannister steigt, kochen sie über und feuern ihre Deckel in die Luft. Haltet Euch von ihnen fern, wenn sie loslegen...

Hier kommt der erste Granatenwerfer, der Euch großen Schaden zufügen kann. Greift ihn Eurerseits mit einer Schlitzattacke an!

Laßt Euch dieses Power-Up nicht entgehen. Habt Ihr es, kann Joe mit Hilfe seiner Shuriken die meisten Artilleristen mit sinem Schuß erledigen.

Wenn Ihr auf diese Kannister steigt, werdet Ihr einen zweiten Granatenstarter entdecken. Laßt Euch am Ende herunterfallen und feuert auf ihn.

Dieser Abschnitt wird besonders gut bewacht. Erledigt den Schweißer mit einem Flugtritt und hüpft über die Kugeln des Artilleristen.

Wenn Ihr Eure Sprünge gut beherrscht, ist dieser Motz recht einfach zu erledigen. Er wird mit je drei Laserschüssen auf Euch feuern, die leicht zu überwinden sind, indem Ihr Purzelbäume über sie schlagt.

Duckt Euch jedesmal, wenn ein Granatenstarter auftaucht und feuert einen Shurikan auf ihn.

Um die Lücke zu überwinden und in das Zimmer zur Linken zu kommen, müßt Ihr Euch in das Loch fallenlassen, entlangkriechen, Euch an den Wänden festhalten und Euch purzelbaumschlagenderweise wieder zurückbewegen.

Diese Bomben machen die beiden bislang unzugänglichen Gegenden nun für Euch zugänglich. Geht zurück, um ein Extraleben einzusammeln.

Mit diesen Bomben könnt Ihr den Ausgang erreichen und außerdem die Extramunition einsammeln, die unten liegt.

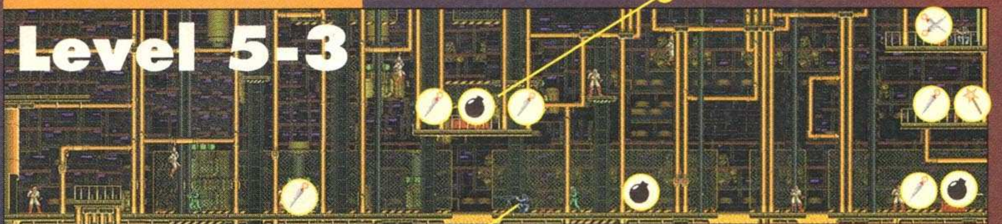
Level 5-2

In diesem Level müßt Ihr Bomben aktivieren, um Euch Eintritt in andere Abschnitte des Screens zu verschaffen. Die folgenden Explosionen schaffen Hindernisse aus dem Weg, die Eure Route im Level blockieren.

In diesem Level habt Ihr die Wahl zwischen zwei Hauptrouten: Einer oberen und einer unteren. Auf der oberen gibt es mehr Power-Ups, aber sie ist auch schwieriger zu bewältigen, als die untere, die keine bemerkenswerten Schwierigkeiten aufzuweisen hat. Ihr habt die Wahl!

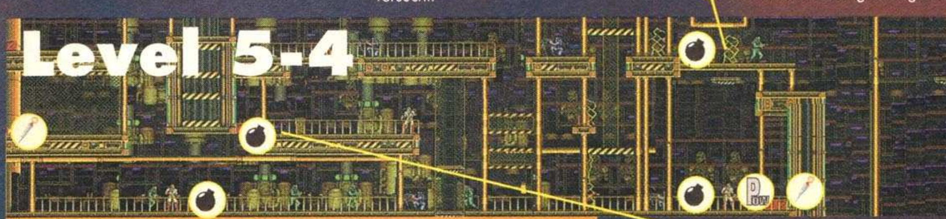
Diese Bombe reißt ein großes Stück aus der Plattform, auf der sie plaziert ist. Springt, so schnell Ihr könnt, auf die Plattform rechts.

Dieser Artillerist pumpt Euch voller Blei, wenn Ihr Euch nicht vorseht. Springt über seine Munition und versetzt ihm einen ordentlichen Tritt!



Dieser Artillerist geht einem wirklich auf den Geist. Wenn es ihm gelingt, Euch zu schlagen, landet Ihr im Säurebad (nicht sehr angenehm...). Schießt auf ihn, bevor Ihr einen Sprung versucht.

Diese Bombe wird die Plattform unter ihr zerstören, was es Euch möglich macht, auf die bewegliche Plattform und über den riesigen Abgrund zu gelangen.



Auch in diesem Level spielen die Bomben eine entscheidende Rolle, wenn es ums Weiterkommen geht. Allerdings ist nicht alles Gold, was glänzt, einige Bomben sind wirklich nutzlos und wenn Ihr diese aus Versehen aktiviert, sitzt Ihr fest!

Feuert auf den Artilleristen und laßt dann die Bombe hochgehen. Bewegt Euch an den Leitungen ganz links entlang und geht auf die erneut zugänglichen Plattformen oben.

Die beiden noch verbleibenden Bomben in diesem Abschnitt müssen aktiviert werden, damit Ihr den Ausgang erreichen könnt. Feuert diese, während Ihr von der Decke hängt.





Level 5-5

In diesem Abschnitt habt Ihr die Gelegenheit, zahlreiche nützliche Power-Ups einzusammeln, bevor Ihr den Obermotz hinter dem Ausgang trefft. Bereitet Euch auf ein paar interessante Sprünge vor, um Joe oben auf diesen Level zu katapultieren.

Schafft den Artilleristen aus dem Weg, der Euch auf dieser Plattform erwartet und sammelt das Power-Up ein, der sich gegen den Motz im nächsten Abschnitt als äußerst nützlich erweisen wird.

Um diesen Abgrund zu überwinden, solltet Ihr Euch von der Plattform fallenlassen und in die Wand drücken. Hüpft mit Hilfe des Sprungknopfes auf die Leiste links.

Dieses Extraleben wird von dem Artilleristen bewacht. Schlagt Purzelbäume ins Zimmer hinein, sobald er über Euren Kopf schießt und versetzt ihm einen Flugtritt.

Joe muß zuerst diese Route wählen, um die Bombe oben zu aktivieren, bevor er zurückkehren und seinen Weg zur linken Seite des Screens machen kann.

Aktiviert diese Bombe, um den linken Teil des Bildschirms zugänglich zu machen. Geht zurück und benutzt den Lift auf der linken Seite.

Level 5-6



Benutzt Ikazuchi-Zauber und stellt Euch auf die Hand des Bosses. Schlagt einen Purzelbaum über seinen feurigen Atem und feuert wiederholt auf seinen Kopf, um ihn fertigzumachen.

Level 6-1

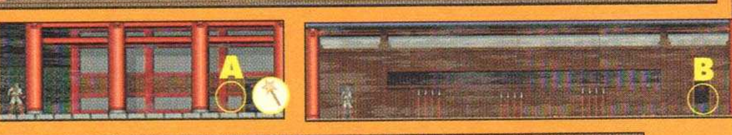




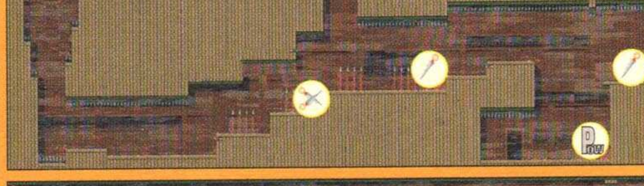
Fushin-Zauber ist in diesem Level sehr wichtig, um große Sprünge zu vollbringen. Wenn Ihr am Ende den Boss erreicht, stellt Euch auf den Felsen rechts und feuert auf den Federkreis. Schießt weiter, wenn seine Gestalt sich ändert.

Wenn Ihr die korrekte Route durch diesen Level wählt, werdet Ihr ihn im Nu geschafft haben. Vermeidet die meisten Türen, sonst findet Ihr Euch auf einmal am Anfang wieder oder auch in einem dornigen, gefährlichen Zimmer! Folgt einfach den Buchstaben in der richtigen Reihenfolge, um den Weg aus diesem Labyrinth zu finden.





Level 6-2





AUF EINEN BLICK
NAME: Shinobi III
SPIELZEIT: 2 Tage
HÖCHSTES SCORE: 800,920
LEVEL: 7
HERAUSFORFERUNG: mittel

Level 6-3





Stellt Euch im ersten Abschnitt gegen die Mauer und duckt Euch, wenn zwei Schatten auftauchen. Nur einer davon ist echt, aber schießt auf jeden Fall, wenn einer auf Eurem Level auftaucht. Sobald sich der Hintergrund verändert, nähert Euch schnell dem Boss und greift ihn an.

Level 7-1

In diesem Level hängt Joe von Zeeds gigantischem Raumschiff. Einige Feinde wollen Euch natürlich nur Übles, Ihr müßt also Eure Sprünge sorgfältig vorbereiten.

Diese Fernsteuerraketen strudeln, bevor sie feuern. Wartet einige Zeit bevor Ihr versucht, die Grube zu überspringen.

Springt oben zum Screen und haltet Euch soweit rechts wie möglich. Benutzt einen Doppelsprung.

Macht einen Doppelsprung auf die letzte Plattform.





7-2

Dieser Level ist von Anfang bis Ende mit riesigen Plasmagewehren bestückt, die Eurer Energie großen Schaden zufügen können. Auf jeden Fall zu vermeiden!

Level 7-3

Diese Gewehre feuern abwechselnd. Springt über den ersten Schuß und wartet danach den zweiten ab, bevor Ihr Euch aus dem Staub macht.

Diese Gewehre feuern geradewegs in die Luft. Sie können nicht zerstört werden, wartet also darauf, daß sie eine Pause machen, bevor Ihr sie überspringt.

Seht Euch an dieser Stelle vor dem Dampf vor, der aus dem Auspuff von Zeeds Steuerraketen kommt. Springt drüber, damit Ihr Euch nicht verbrüht.

Hier wird die Action echt heiß; gebraucht den Ikazuchi-Zauber, wenn Ihr in Schwierigkeiten geratet.

Auf dem Weg nach oben werdet Ihr von Robotern und Gewehrfeuer behindert. Macht Euch um den Verlust von Energie nicht allzuviele Gedanken, im nächsten Abschnitt gibt's ein Power-Up.

An dieser Stelle kommen einige Roboter auf Euch zu. Steht stockstill und laßt sie herankommen.

Sobald die Geschütze über dem Rand des Screens auftauchen, springt hoch und laßt sie die Bekanntschaft Eurer Shuriken machen.

Level 7-4

Laßt Euch nach unten links fallen und springt von der Mauer auf die andere Seite, springt von oben hoch und stellt Euch auf den Rand.

Diese Plattformen lösen sich auf: Macht einen schnellen Sprung nach rechts!



Dies ist sehr wahrscheinlich der schwerste Teil des Spiels. Boden und Decken werden von Elektrozäunen bewacht, plant Eure Sprünge sorgfältig.

Springt leichtfüßig auf die bewegliche Plattform und hüpft dann schnell von jeder verschwindenden Plattform.

Benutzt die beweglichen Plattformen als Fortbewegungsmittel, aber springt herunter, bevor sie Euch in den Elektrozaun lenken.

Diese Plattformen sinken, sobald Ihr sie berührt. Laßt sie eine kleine Weile lang fallen und springt dann nach rechts.

Begebt Euch auf die bewegliche Plattform, wenn sie sich dem Elektrozaun nähert und springt wieder ab, sobald sie sich fortbewegt.

In diesem Abschnitt ist Joe Zeeds höchsteigenem Abfallbeseitiger ausgesetzt. Wenn er es nicht bis oben hin schafft, wird er plattgedrückt!

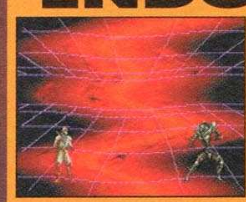


Sobald Ihr Euch dem oberen Teil des Levels nähert, erscheinen Elektrozäune an der Seite der Mauern. Vermeidet sie unter allen Umständen, sonst schlittert Ihr ganz schnell wieder runter.

Sobald Ihr die Wand berührt, kommt sie langsam auf Euch zu. Ihr habt relativ viel Zeit, um nach oben zu gelangen, also keine Panik! Springt von einer Seite zur anderen, um Euch hochzuarbeiten.



ENDGEGNER



Joes letzte Strafe ist schnell und brutal. Ihr könntet sehr wohl zwei Leben verlieren! Benutzt Ikazuchi-Zauber und geht so nahe wie möglich heran, um dem Bösewicht mit Schnellfeuer ein für allemal den Garaus zu machen.

Zauber

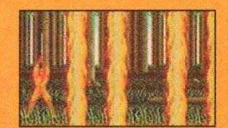
Wenn's wirklich haarig wird, gebraucht Joe gern ein wenig Zauberei. Macht mit Bedacht davon Gebrauch!



Mit Hilfe von Fushin-Zauber ist Joe gleich dreimal so stark, und er kann riesige Sprünge wagen.



Ikazuchi-Zauber umgibt Joe mit Blitzen, die jedes Kommando abwehren können. Zu jeder Zeit sehr nützlich!



\Mit Kariu-Zauber besitzt Joe die Stärke eines Drachen, der es mit jedem Feind aufnehmen kann. Gut gegen Motze.



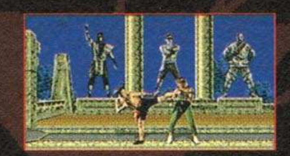
Mijin-Zauber ist Harakiri für Ninjas. Indem er sein Leben verliert, verursacht Joe jedem, der sich in seine Nähe wagt, großen Schaden.



MORTAL KOMBAT

Mit jeder Menge Vorbestellungen und unvergleichlichen Reviews liegt Mortal Kombat zweifellos vorne im Rennen um den Titel "Spiel des Jahres"! Acclaim ist es gelungen, die erste echte Herausforderung zum mit Ungeduld erwarteten SF II auf den Markt zu bringen; der frühe Veröffentlichungstermin soll Capcoms Hit einen guten Teil der Show stehlen. Die Figuren im Spiel sind von echten Schauspielern digitalisiert worden, das Geheimnis des Reptils wird gelüftet! SegaPro liefert Euch die Komplettlösung.






JONNY CAGE



CAGE ALS GEGNER

Cage ist zwar ein relativ schneller Gegner, verfügt aber weder über die Kraft noch die Ausdauer, die für einen Kampf dieser Art von Nöten sind. Jonny ist kein allzu schwieriger Gegner, seine einzige gefährliche Bewegung ist sein Schattentritt. Der Feuerschwall ist ein guter Versuch, hat aber nicht genug Geschwindigkeit, um seinen Besitzer wirklich bedrohlich wirken zu lassen. Ihr könnt den Schwall ganz einfach überspringen und Eurerseits ein paar schnelle Schläge anbringen, springt zurück, feuert ein Projektil und vollführt einen Flugtritt. Das sollte Cage genug Anlaß zur Sorge geben, um seinen "Package-Check" anwenden zu wollen - einer Bewegung, die vielen Gegnern die Tränen in die Augen treibt. Ein guter Rat: Bleibt aus seiner Reichweite, wenn der Held seinen Spagat ausprobiert, denn das ist ein sicheres Zeichen, daß er den "Package-Check" unmittelbar folgen läßt! An Sonya läßt sich diese Bewegung nicht ausüben; auch nicht an Goro oder Cage selbst.

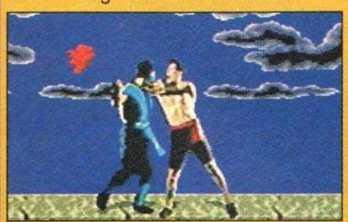


CHARAKTERBESCHREIBUNG

Cage ist ein cooler Kämpfer mit Modebewußtsein. Er wurde von Experten aus der ganzen Welt in jeder nur denkbaren Kampfsportart ausgebildet und besitzt die nötige Selbstkontrolle, um die Kämpfe, die auf ihn zukommen, zu überstehen. Cage ist auch auf der Kinoleinwand zu Hause und macht dem großen Schwarzenegger Konkurrenz, sein Stil ist zwar etwas ungeschliffen, nichtsdestotrotz schaffte er es, die großen Massen - besonders weiblicher Fans - in die Kinos zu locken, als er im Filmhit "Sudden Violence" die Hauptrolle spielte. Jonny Cage hat sich entschieden, sein Glück in der Kampfarena zu versuchen, um zu neuem Ruhm zu gelangen und seiner Schauspielkarriere mehr Auftrieb zu geben.

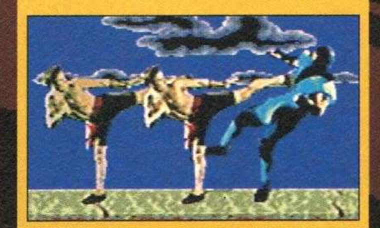
ELLBOGEN

Ihr tragt mehr Schaden davon, als nur ein geschwollenes Gesicht, wenn Ihr Euch mit Cage einlaßt. Benutzt den A-Knopf, wenn Ihr einem Gegner sehr nahe rückt.



SCHATTENTRITT

Dies ist wahrscheinlich die kraftvollste und schnellste Bewegung, die Cage auf Lager hat. Drückt den D-Knopf hin und fort, dann B.



FEUERSCHWALL

Diese Bewegung verfehlt ihre Wirkung selten, wenn sie mit der notwendigen Schnelligkeit angewendet wird. Drückt auf dem D-Pad hin und fort, drückt dann den A-Knopf.



PACKAGE-CHECK

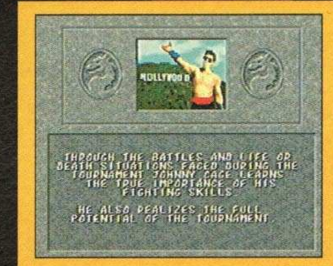
Der Package Check hat schmerzhafte Konsequenzen für diejenigen, die sich trotz aller Warnungen zu nahe an Cage heranwagen: Drückt das D-Pad runter und dann den C-Knopf.



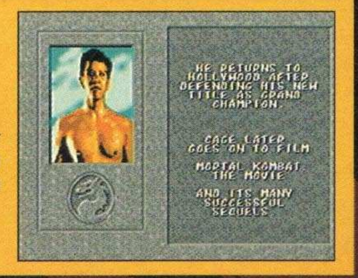
TODESSCHLAG

Stellt Euch direkt vor Euren Gegner, drückt das D-Pad dreimal hin und danach den A-Knopf. Haltet den Atem an!

ENDSCREENS



Cage hat sein Image geradegerückt und kehrt zur Filmwelt zurück, um sich in seinem neugewonnenen Ruhm zu sonnen.









RAYDEN

RAYDEN ALS GEGNER

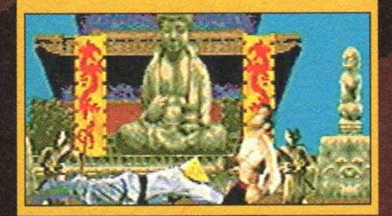
Rayden ist ein vortrefflicher Kämpfer und daher mit jedem Kampfstil eine Gefahr für seinen Gegner...Wegen seiner Bewegungen Torpedo und Raydentricity ist es schwer, sich ihm zu nähern; hat man ihn aber erstmal am Boden, kann er attackiert werden, bevor er sich erhohlt und regeneriert. Hier ist er anfällig für Scorpions Speer! Raydens Teleport hilft ihm gegen angreifende Raketen, wenn er jedoch wieder auftaucht, kann er leicht angegriffen werden. Der Gegner, der an dieser Stelle am meisten gegen Rayden ausrichten kann, ist Sub-Zero, der ihn einfriert, wenn er sich neu formiert. Benutzt schnelle Nahkampfschläge gegen ihn, um ihm den größtmöglichen Schaden zuzufügen. Sobald er blockiert ist, solltet Ihr Euch schnell außer Reichweite begeben. Wenn Ihr einen schnelleren Kämpfer zur Verfügung habt, könnt Ihr einen Uppercut gegen Rayden benutzen, sobald er aus dem Teleport auftaucht. Wenn es Euch gelingt, ein Torpedo zu blockieren, benutzt ein Langstreckengeschoß, um ihn zu überraschen.

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Rayden ist wahrscheinlich der älteste Mann, der je existierte (sein Alter ist unendlich) und dieser zweieinhalb Meter große Riese ist eine recht mysteriöse Figur! Er hat keine Augen und muß sich daher auf die Force verlassen, um ihm zum Sieg zu verhelfen. Er ist kein normaler Mann, sondern hat nur die Gestalt eines solchen angenommen, um am Wettbewerb teilnehmen zu können und man munkelt, daß Shang Tsung höchstpersönlich ihn eingeladen hat; aus welchem Grund ist allerdings noch unklar... Rayden scheint gottesähnliche Eigenschaften zu besitzen und wird von vielen als übernatürliches Wesen angesehen. Er ist zu beinahe allem fähig und ist in der Lage, Gebrauch von den Kräften, die ihn umgeben, zu machen, besonders von Elektrizität! Da er keine Freunde oder Verwandte hat, auf die er Rücksich nehmen müßte, kann er seine nicht unbeträchtlichen Energien auf den Endkampf konzentrieren. Rayden kann nicht getötet werden, nur in eine andere Zeit versetzt, wohin er zurückkehrt, um weiterzukämpfen.

TORPEDO

Rayden kann wie eine Rakete über das Screen feuern und unermeßlichen Schaden anrichten. Drückt das D-Pad zweimal fort, dann auf den Gegner zu und drückt erst dann den A-Knopf!



TELEPORT

Das Teleport ist Raydens Spezialität, es bringt ihn näher an seine Gegner heran. Drückt das D-Pad hoch und dann runter, um Rayden außer Reichweite herannahender Raketen zu bringen.



RAYDENTRICITY

Diese Bewegung zeigt, welch ein Ausmaß an Kraft dieses übernatürliche Wesen besitzt; Raydentricity passiert ohne Warnung...Drückt das D-Pad herunter und dann auf den Gegner zu, drückt dann A.





TODESSCHLAG

Wenn Ihr ungewollte Körperteile loswerden wollt, ist diese Bewegung die richtige für Euch. Geht nahe an Euren Gegner heran und drückt das D-Pad auf ihn zu, dann dreimal fort, danach den A-Knopf.

ENDSCREENS



Für ein übernatürliches Wesen kommt es nicht als Überraschung, wenn er den Sieg davonträgt. Die Kämpfe mit sterblichen Wesen wurden etwas langweilig, also schalteten die Götter sich ein, was zu weltweiten grausamen Kriegen führte.








LIU KANG

LIU KANG ALS GEGNER

Liu Kang ist der schnellste Kämpfer, der eine Auswahl an Bewegungen zur Verfügung hat, die Bruce Lee locker in den Schatten stellen ...Wenn Ihr gegen diesen Kerl kämpft, stellt ihn ununterbrochen unter Druck und laßt nie locker, er darf keine Zeit zum Atmen haben...Seine besten Bewegungen sind die Nahkampfbewegungen, die er in Sekundenschnelle anwenden kann. Seine Spezialbewegungen dagegen sind die Langstreckenattacken, die einfach vorauszusehen und zu vermeiden sind, was Euch die Gelegenheit gibt, ohne Verzögerung zu reagieren. Liu Kangs Concorde-Tritt richtet ungeheuren Schaden an, wenn er Euch unblockiert trifft, auf diesen Angriff solltet Ihr immer vorbereitet sein und Euch gut zu verteidigen wissen! Wennn es Euch gelingt, einen Tritt zun blockieren, gebraucht sofort danach einen Uppercut, gefolgt von einem Flug-Tritt oder -Schlag. Was Kangs Feuerkugeln betrifft: Springt einfach über sie und versetzt ihm einen Tritt, wenn er sich noch vom Energieverlust erholt. Wenn Ihr von einer Spezialbewegung Kangs überrascht werdet, attackiert ihn sofort aus der Nähe.

CHARAKTERBESCHREIBUNG

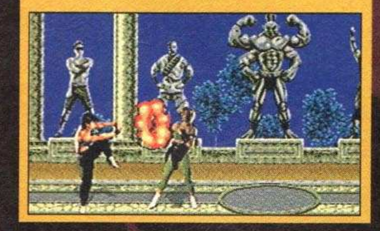
Liu Kang ist mit 24 der jüngste Teilnehmer in Mortal Kombat. Er arbeitet als Shaolin-Mönch und Fischer in der Volksrepublik China. Da seine Eltern nicht mehr leben und sein Bruder als vermißt gilt, findet Liu Kang, daß er mit dem Eintritt in den Wettbewerb nichts zu verlieren hat. Er setzt alles auf die Hoffnung, diesen Wettbewerb zu gewinnen und ihn erneut mit Menschlichkeit zu versehen...Liu Kang hat beinahe sein gesamtes Leben damit verbracht, die Psychologie und Philosophie dieser Kampfwettbewerbe zu studieren, die den Großteil der Bevölkerung zu dominieren scheinen. Liu Kang verfügt über die Disziplin, die in den Shaolin-Klöstern gelehrt wird, und ist sicher, den Meister - Shang Tsung - besiegen zu können.

Kang befindet sich in körperlicher Höchstform und verfügt über die Weisheit der Mönche und Alten, die ihm beigebracht haben, daß die Kraft der Seele der des Körpers überlegen sein kann. Liu Kang verwandelt den Prügelwettbewerb in einen Geschicklichkeitskampf und verleiht dem Mortal Kombat neuen Respekt.



FLAMMENSTRAHL

Der Flammenstrahl ist eine gute Einleitung zum Concorde-Tritt. Laßt das Feuer los, indem Ihr das D-Pad zweimal auf den Gegner zu- und dann A drückt.



CONCORDE-TRITT

Der Concorde-Tritt ist sehr schnell und schwer zu blockieren, er ist eine exzellente Angriffsbewegung. Drückt das D-Pad dreimal auf den Gegner zu, drückt dann den C-Knopf. Sehr schwierig zu vermeiden.



ELLBOGEN

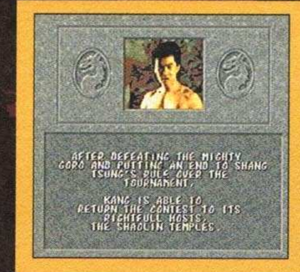
Die Ellbogen-Bewegung ist ein gutes Nahkampfmittel, das Euren Gegner viel Energie kostet. Drückt A, wenn Ihr Euch nahe am Feind befindet.



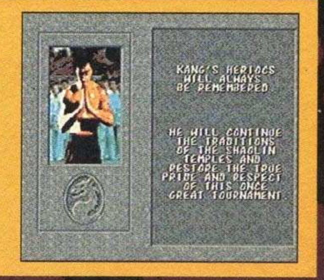
TODESSCHLAG

Geht für diese Bewegung recht nahe an den Gegner heran, um ihn auf keinen Fall zu versäumen. Haltet den Start-Knopf gedrückt und rotiert das D-Pad auf den besiegten Mitspieler zu.

ENDSCREENS



Nachdem er allem Bösen im Wettbewerb die Luft rausgelassen hat, hat Kang nun vor, diesem Wettbewerb die nötige Würde zu verleihen und gleichzeitig die Traditionen des Shaolin-Tempels aufrechtzuerhalten.







SCORPION

SCORPION ALS GEGNER

Nehmt Euch vor Scorpions Salto-Tritten und -Schlägen in acht und paßt ganz besonders auf seinen Speerangriff auf! Dieser kann gleich doppelten Schaden anrichten, indem er Euch zuerst trifft und in Scorpions Richtung zerrt und dann, während Ihr benommen vor Ihm steht, kann er Euch noch größeren Schaden in Form eines Uppercuts zufügen...Scorpion hat aber auch ein paar Schwächen, er läßt sich z. B. leicht in eine Ecke drängen, wenn er nämlich einmal in der Falle sitzt, könnt Ihr ihm im Nahkampf soviel Schaden wie nur möglich zufügen, bevor Ihr Euch wieder zurückzieht. Obwohl der Speer außerordentlich gefährlich ist, könnt Ihr ihn zu Eurem Vorteil gebrauchen, da Scorpion einige Zeit benötigt, um sich vom Speerwerfen zu erholen! Wenn zwischen Euch und Scorpion genügend Abstand besteht, wenn er den Speer wirft, könnt Ihr über ihn springen und ihm einen wuchtigen Schlag verpassen, bevor Ihr Euch in Sicherheit bringt.

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Scorpion ist der große Unbekannte unter den Kandidaten. Seinen richtigen Namen kennt niemand, den Namen Scorpion hat man ihm sehr wahrscheinlich wegen seines stachelartigen Speers verpaßt, den er auf seine Feinde wirft. Dieses Geschöpf hat eigentlich keine Geschichte, es hat die Gestalt eines Mannes einzig deshalb angenommen, um an diesem brutalen Wettbewerb teilzunehmen... Scorpion ist ein wiederauferstandenes Gespenst, eine verlorene Seele, die auf Rache und Zerstörung aus ist, die weder verlieren noch gewinnen kann, nur erleben! In seinem früheren Leben hatte Scorpion Frau und Kind, aber er weiß nicht, was ihnen oder ihm selbst geschehen ist und bringt nun allem und jedem, der seinen Weg kreuzt, nur Haß entgegen. Eigentlich braucht er nur einen Platz, wo er sich zur letzten Ruhe betten und darauf konzentrieren kann, Gutes zu tun und Leuten und Gespenstern wie sich selbst, zu helfen. Den Meister Shang Tsung zu besiegen, setzt seine Energien frei, sich auf bessere Dinge zu konzentrieren.

RÜCKFAUST

Die Rückfaust erklärt sich selber, Ihr müßt aber sehr nahe an Eurem Gegner dransein, um diese Bewegung ausführen zu können. Sobald Ihr Euch in der richtigen Position befindet, drückt den A-Knopf.



TELEPORT-SCHLAG

Ein guter Überraschungsschlag : Ihr bewegt Euch in der Schlag-Position von einer Seite des Screens zur anderen. Drückt das D-Pad herunter und fort, dann A.



WAFFENSPEER

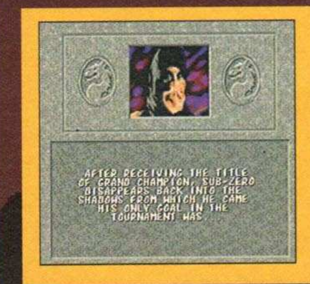
Die beste Waffe, die Scorpion zu bieten hat. Sie verursacht gleich zweimal größtmöglichen Schaden, drückt das D-Pad zweimal fort, dann den A-Knopf. Beendet die Bewegung mit einem Uppercut.



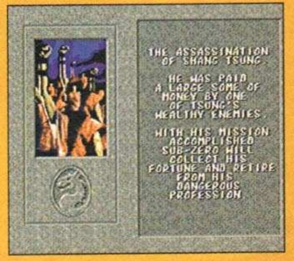
TODESSCHLAG

Für seinen Todesschlag muß Scorpion sich nahe an seinen Gegner heranwagen. Haltet dann den Start-Knopf gedrückt und drückt zweimal das D-Pad hoch.

ENDSCREENS



Scorpions bislang größter Sieg führt diese verlorene Seele auf einen Selbstzerstörungstrip. Der Wettbewerb wird zur gewalttätigen Farce!








SUB-ZERO

SUB-ZERO ALS GEGNER

Sub-Zero hat viele Fähigkeiten, die sich gut kombinieren lassen und die es schwieriger für seine Gegner machen, ihn zu schlagen. Der Eisschuß kann durch Springen oder Blockieren vermieden werden; es ist schon etwas schwieriger, dem Gleit-Schlag aus dem Weg zu gehen, da nichts darauf hinweist, wenn er passiert. Der Eisschuß stellt sich als Sub-Zeros Schwäche und seine einzige Geschoßbewegung heraus, außerdem ist die Bewegung die einzige, die keinen Schaden davonträgt. Es wäre Euch sehr anzuraten, diesen Schuß auszunutzen, denn Sub-Zero ist für kurze Zeit geschwächt, nachdem er versucht hat, Euch einzufrieren. An dieser Stelle könnt Ihr ihm also schaden, bevor Ihr Euch schnell wieder aus dem Staub macht. Seid Ihr eingefrohren, müßt Ihr Euch sofort blockieren, denn sobald Ihr wieder aufgetaut seid, wird Sub-Zero versuchen, Euch mit seinem Gleit-Schlag oder seinem Sprung-Tritt zu erledigen! Tip: Um diesen kühlen Gesellen zu besiegen, solltet Ihr ihn von weitem mit Geschossen angreifen, um ihm am meisten zu schaden.

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Auch dieser Mitbestreiter von Mortal Kombat scheint keinen eigenen Namen zu haben; sein Spitzname (Sub-Zero = unter Null) kommt von dem schrecklichen und tödlichen Eisbolzen, den er in Form eines Geschosses abfeuert. Sub-Zero ist chinesischer Staatsbürger und ein lebenslanges Mitglied der Lin Kuei, einer geheimnisvollen Truppe chinesischer Ninja-Krieger. Er wird als einer der erfahrensten und besten Krieger angesehen, er hat keine Familie, muß also auf niemanden Rücksicht nehmen. Er verläßt sich lieber auf brutale Muskelkraft, als auf seine durchaus vorhandene Intelligenz. Es ist bekannt, daß, wenn Sub-Zero den Wettkampf gewinnt, er sich alle Mühe geben wird, sein Leben zum Guten zu wenden - man weiß nur noch nicht genau, auf welche Weise...

RÜCKFAUST

Die Rückfaust von Sub-Zero ist der von Scorpion sehr ähnlich und funktioniert genauso. Kommt Eurem Opfer sehr nahe und drückt den A-Knopf, führt einen fiesen Schlag aus. Nichts für empfindliche Gemüter...



GLEIT-SCHLAG

Hinter dieser Bewegung steckt etwas mehr Kraft, als hinter dem Schlag, sie ist aber viel nützlicher, wenn Ihr in der Falle sitzt. Drückt das D-Pad fort, während Ihr gleichzeitig B und C drückt.



EIS-SCHUSS

Sub-Zero läßt den Eisschuß von einem Uppercut folgen. Achtet darauf, Euch nicht einzufrieren. Drückt das D-Pad runter und auf den Gegner zu, drückt dann A.



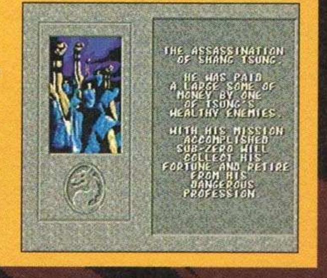
TODESSCHLAG

Diese ziemlich grausige Bewegung besteht darin, das Sub-Zero seinem Gegner den Kopf abreißt. Drückt das D-Pad auf den Gegner zu, runter, auf den Gegner zu, dann A.

ENDSCREENS



Alles wird klar, sobald Sub-Zero den Wettbewerb gewinnt. Er ist von einem Feind Shang Tsungs dafür bezahlt worden, den Meister umzubringen. Sub-Zero will sich nun mit dem Geld vom Kampf zurückziehen.











SONYA



SONYA ALS GEGNER

Eine Dame mit vielen Talenten, die nicht allzuviel Sentimentalität für ihre Gegner übrig hat und Euch nicht viel Platz zum manövrieren läßt; in der Luft ist sie nahezu unschlagbar. Ihr habt die beste Chance gegen sie, indem Ihr genügend Abstand zwischen Euch und der Kriegerin wahrt und die Spezialbewegungen wählt, die die Geschosse anderer Kämpfer nutzen. Sonya verfügt über einen Bein-Wurf, der jeden Narren, der es wagt, sich ihr in den Weg zu stellen, eines Besseren belehrt...Ihr verteidigt Euch am wirksamsten, indem Ihr Euch hinhockt und blockiert, wenn sie sich herunterbeugt, um Euch aufzuheben, überrascht sie mit der Kraft Eures Uppercuts! Außer dieser Waffe hat Sonya auch noch einen atemberaubenden Superschlag zu bieten, bei dessen Ausführung sie mit großer Geschwindigkeit quer übers Screen hechtet - keine gute Idee, ihr in den Weg zu springen! Bleibt unten, dreht Euch um und beeindruckt sie mit einem Hochtritt. Um diese Lady zu besiegen, solltet Ihr Euch unten halten, Euren Abstand wahren und Eure Chance schnell wahrnehmen, sobald sie sich dazu entschlossen hat, eine Bewegung auszuführen. Beeilt Euch und zieht Euch schnell wieder zurück.

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Sonya ist nicht nur ein hübsches Gesicht, sie ist ein ausgebildeter Killer und hat die US Army hinter sich. Durch ihren Vater, Major Herman Blade, und ihre Mutter, Erica Blade, die beide ihr Leben lang der Force angehört haben, ist sie auf ihre Mission gut vorbereitet. Im Alter von 26 ist ihr jetzt eine Spezialaufgabe außerhalb der Vereinigten Staaten zugewiesen worden: Sie hat kürzlich ihr paramilitärisches Training abgeschlossen und ist sich bewußt, daß sie speziell für diese Aufgabe ausgebildet worden ist und sehr wahrscheinlich mehr auf dem Spiel steht, als ihr Job allein...Vor ein paar Jahren verlor sie ihren Zwillingsbruder bei einer ähnlichen Mission und sie weiß seitdem, daß das Gute nicht immer gegen das Böse siegt! Sonya will ihren Bruder rächen, entweder indem sie dessen Killer zur Strecke bringt oder jeden potentiellen Gegner, der ihren Weg kreuzt, das Fürchten lehrt.

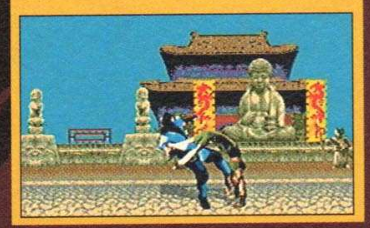
ENERGIE-WELLE

Drückt das D-Pad und dann den A-Knopf, um diese Bewegung auszuführen: Eure Gegner stehen unter Strom! Eine elektrisierende Art und Weise, sich von der Welt zu verabschieden!



BEINWURF

Ein Angriff, den das Opfer so leicht nicht vergißt. Haltet das D-Pad nach unten gedrückt und drückt gleichzeitig A, B und C.



HANDFLÄCHEN-SCHLAG

Eine Bewegung, die unter allen Umständen zu vermeiden ist. Sonya kommt nahe an Euch heran, drückt dann A. Aufgepaßt: Diese Begegnung kann tödlich ausgehen...



SUPERSCHLAG

Diese beeindruckende Bewegung wird in der Luft ausgeführt: Drückt das D-Pad auf den Gegner zu, dann fort, drückt dann den A-Knopf.



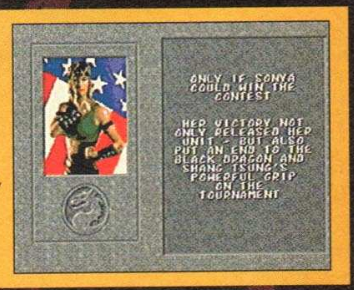
TODESSCHLAG

Um den Todesschlag ausführen zu können, muß Sonya sich sehr nahe vor ihrem Gegner aufbauen und dann zweimal auf ihn zu und zweimal fortdrücken, zuletzt START.

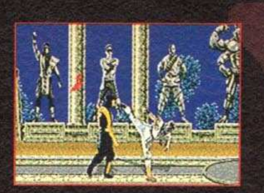
ENDSCREENS



Man hat herausgefunden, daß Shang Tsung sich Sonyas Spezialforces geschnappt hat. Es war Sonyas Aufgabe, ihn zu besiegen und ihre Partner zu befreien. Gut gemacht, Ihr habt die Mission beendet!











KANO

KANO ALS GEGNER

Kano ist superfit und damit die stärkste Figur im Spiel. Mit seinen Spezialbewegungen wie der Kanonenkugel und der wirbelnden Klinge kann er großen Schaden anrichten. Glücklicherweise ist Kano aber nicht sehr schnell, was sein größtes Manko darstellt. Obwohl die Kanonenkugel zu seinen stärksten Bewegungen gehört, macht sie ihn doch gleichzeitig anfällig für Angriffe aus der Luft; Schläge und Tritte...Vermeidet die wirbelnde Klinge, wann immer möglich - sie nimmt Euch zuviel Energie, auch wenn sie blockiert ist. Springt vorwärts, dann nochmal vorwärts und gebraucht einen Flug-Schlag oder -Tritt. Ein gutgemeinter Rat: Bewegt Euch regelmäßig vor und zurück, somit gebt Ihr Kano weniger Gelegenheit, Euch zu werfen oder die Kanonenkugel bzw. die wirbelnde Klinge anzuwenden. Aufgepaßt: Sollte er sich hinhocken, wenn Ihr vorwärts springt, kann das eine Vorwarnung auf seinen berüchtigten Uppercut sein!

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Dieser Bursche ist fies und äußerst gefährlich; er ist aus Japan deportiert worden, wird in über 30 Ländern von der Polizei gesucht und sein Name ist in der Unterwelt wohlbekannt und gefürchtet. Kano hat sein Leben dem Bösen gewidmet und hat nicht vor, das zu ändern. Er ist ein Söldner, Schläger und Erpresser und nun hat er sich auch noch einer notorischen Bande angeschlossen: Dem Schwarzen Drachen. Dieser schauerlichen Ansammlung von üblen Schlägertypen ist wirklich kein Verbrechen zu mies und da Kano ein getreuer Anhänger der Gruppe und ihrer Philosophie ist, ist er natürlich bereit, alles zu tun, um ihren Ruf zu wahren. Er hat keine Familie und war immer auf sich allein gestellt, er weiß, was es heißt, in der Unterwelt seinen Mann zu stehen: Man hat ihn mal übel zugerichtet und dann einfach liegenlassen - sowas prägt... Nach diesem Erlebnis ist Kano ein Infrarot-Auge eingepflanzt worden! Sein einziger Beweggrund, an diesem Wettbewerb teilzunehmen ist, mal wieder an der Spitze zu stehen und dem Schwarzen Drachen Ruhm zu bringen.

KOPF-STOSS

Ihr müßt ganz nah an Euren Gegner herangehen, um diese besonders fiese Bewegung ausführen zu können. Wenn Kano auf seinen Gegner zuwirbelt, drückt den A-Knopf und seht zu, wie Kano die Nase seines Gegners mit seinem Metallschild poliert.



WIRBELNDE KLINGE

Selbst wenn diese Bewegung blockiert ist, stiehlt sie Euch mehr Energie, als jede andere Bewegung. Haltet den Start-Knopf gedrückt und rotiert gleichzeitig das D-Pad auf Euren Gegner zu und laßt den Start-Knopf los.



SUPERWIRBEL

Diese Bewegung sieht etwas mühsam aus, ist aber höchst effektiv. Haltet Start gedrückt und rotiert dann das D-Pad auf Euren Gegner zu, laßt Start los.



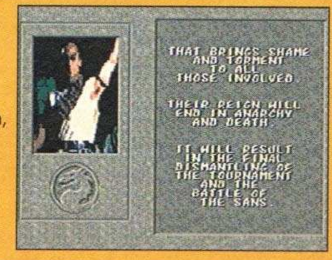
TODESSCHLAG

Dieser blutige Schlag kann ausgelöst werden, indem Ihr das D-Pad zweimal fortdrückt und dann den A-Knopf drückt. Blut, Blut...

ENDSCREENS



Nach dem Sieg machte Kano den Versuch, noch etwas mehr Gewalttätigkeit ins Spielgeschehen zu bringen, hatte aber damit nicht sehr viel Erfolg, da der Wettbewerb schließlich ins Chaos stürzte.



BONUSABSCHNITTE

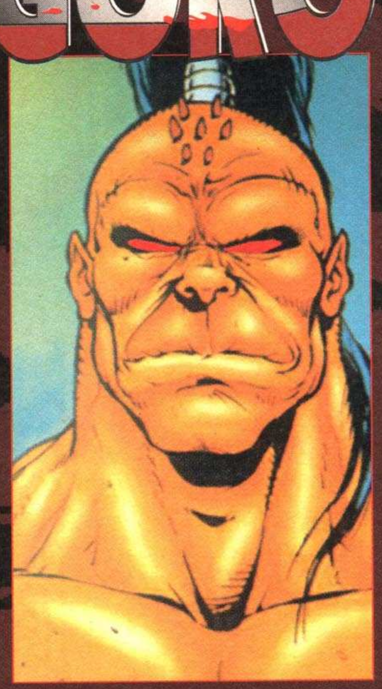
Bonusabschnitte sind im ganzen Spiel sowohl mit Ein-Spieler- alsauch mit Zwei-Spieler-Option vorhanden, bei letzterer gibt es allerdings mehr. Insgesamt gibt es 5 Bonusse, mit einem Höchstscore von 1 Million/Diamant. Man kommt mit Hilfe der A- und C-Knöpfe an die Bonusse: Drückt ununterbrochen auf beide Knöpfe, bis die Stange die Linie passiert hat, drückt dann START.







GORO



Goro ist ein 2000 Jahre alter Prinz von Kuatan - und er hat 4 Arme! Macht also nicht den Fehler, ihm zu nahe zu kommen und Euch von ihm schnappen zu lassen! Er wird Euch auf den Boden werfen und Ihr verliert automatisch die Hälfte Eurer Energie. Goro hat die Angewohnheit, mehr zu blockieren, als notwendig, es wäre also keine schlechte Idee, ihn mit ein paar Flugtritten zu überraschen. Gebraucht einen Saltotrick und ein Geschoß, sobald er wieder aufsteht. Mit Kombinationen kommt Ihr am Besten zurecht!













SHANG TSUNG

Shang Tsung ist dem Wettbewerb vor 500 Jahren beigetreten, zu einer Zeit, als es noch um Ruhm und Ehre ging. Er gewann den Titel sofort und mit jedem weiteren Gewinn, erhöhte er auch seine Macht. Heute beginnt der Wettstreit also erneut, jedes Mitglied hofft auf den ultimativen Kampftitel. Shang Tsungs große Trumpfkarte sind zweifellos seine Feuerkugeln, die er mit atemberaubender Schnelligkeit feuern kann, seine Schwäche ist seine Umwandlung, zu welcher Zeit er verwundbar ist: Er kann sich, während er angegriffen wird, nicht wieder zurückverwandeln - und das ist Eure Überlebenschance!













GRÜNES REPTIL

Über dieses grüne Tierchen ist nur wenig bekannt, außer daß man zehn Millionen Punkte einheimsen kann, wenn es einem gelingt, es zu besiegen. Ihr findet das Tier im Grubenlevel und mußt zahllose Gegner in verschiedenen Ereignissen schlagen. Macht nicht den Fehler, das grüne Reptil zu unterschätzen - es trägt die vereinte Kraft von Scorpion und Sub-Zero in sich! Viel Glück!

WIE MAN HINKOMMT

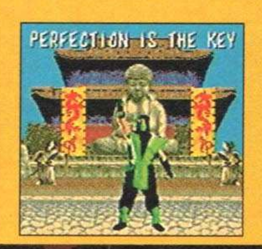




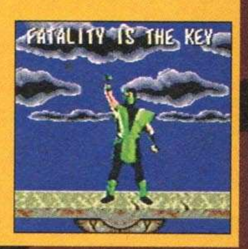
Habt Ihr den Grubenlevel erst einmal erreicht, müßt Ihr mit Stil und Würde gewinnen, um auch nur einen Blick auf das Reptil werfen zu können! Diese Mission kann nur erfolgreich ausgeführt werden, wenn Ihr Schatten von Gegenständen am Himmel entlangziehen seht.

DAS REPTIL SPRICHT

Ihr müßt Euren Gegner nun mit dem Ergebnis von zwei Todesfällen schlagen und das, ohne selbst Energie zu verlieren! Nur bestimmte Charaktere können das Reptil treffen, z.B. Rayden, Kano, Johnny Cage und Sub-Zero, da Ihr den Kampf gegen das Kriechtier mit dem Todesstoß beenden müßt. Charaktere, bei deren Todesbewegung der START-Knopf gebraucht werden muß, scheiden aus. Die Hinweise im Spiel seht Ihr unten:...







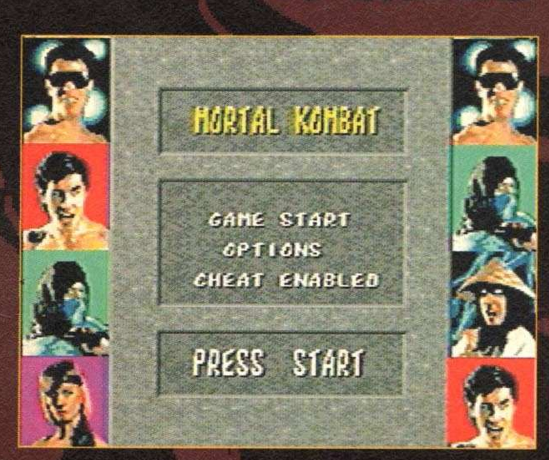








GEHEIMES CHEAT-SCREEN



Gebt folgenden Code ins Wahlscreen ein:
Runter, Hoch, Links, Links, A, Rechts und Runter!

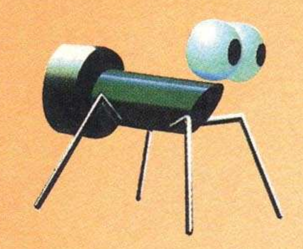
AUF EINEN BLICK

NAME: Mortal Kombat
SPIELZEIT: 1 Tag
HÖCHSTES SCORE: 33,650,000
LEVEL: 5
HERAUSFORDERUNG: unterschiedlich



AUSGABE 15

Vorschau



THAT'S ALL, FOLKS!!

Leider ist das Heft zu Ende...

Doch trocknet Eure Tränen, wischt den Schweiß von der Stirne, die spektakuläre SegaPro-Weihnachtsausgabe ist nur wenige Wochen entfernt!

Wir haben keine Mühen gescheut, sondern es mutig mit Elefanten, Tigern, Ninja-Kröten und einem bestimmten blauen Stacheltier aufgenommen: Das Dschungelbuch, Zool (MD), The Ottifants, Sonic Spinball (MD), Robocop und Dune-CD mußten durch den Härtetest. Wenn alles gutgeht, erfahrt Ihr Weiteres in der nächsten SegaPro. Außerdem unter der Lupe: Die unheimlichste Familie auf Film oder Konsole: The Addams Family im Preview!

Dazu: Wie immer jede Menge Tips, Tricks und Karten! Was gehört auf Eure Wunschliste? In unserer Weihnachts-Ausgabe steht's drin!

AUSGABE 15
erscheint am 16. Dezember.





DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM



MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .



DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES



FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

FÜR GAME BOY™ NUR DM 99,-

FÜR SUPER NES™ NUR DM 149,-

FÜR NES™ NUR DM 99,-





FÜR SEGA MEGA™ NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™ NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™ NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS "R" US
UND BEI ALLEN allkauf SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

Walt Disney's MEISTERWERK

Das Dschungelbuch

Für Sega Game Gear und Sega Master System

© Disney

Walt Disneys Meisterwerk - Das Dschungelbuch - gibt es nun endlich auch als Videospiel. Der junge Mogli möchte in das Dorf der Menschen zurückkehren. Auf seiner abenteuerlichen Reise, die ihn durch 12 atemberaubende Level führt, trifft er auf Balu den Bären, King Louis, den lustigen Affenkönig und natürlich auf Shir Khan, den gefährlichen Herrscher des Urwalds. Es gibt geheime Schätze, versteckte Level und Bonusspiele zu entdecken. Das Dschungelbuch wurde von dem Virgin Games Inc. Programmierteam entwickelt, welches sich schon für die State-of-the-Art Spiele Cool Spot und den Megahit Aladdin verantwortlich zeichnet. Die unglaubliche Grafik, die Animation, die einem Zeichentrickfilm gleicht und der bombastische Soundtrack stehen ganz im Sinne des Orginalfilms.



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DEUTSCHLAND GMBH
BORSELSTRASSE 16b